

东瀛电子游戏26年大史记!终极收藏特辑!

震撼价 **6.99**

VOL.260

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

12月17日

PS3玩家再也不用等了!

闪电发表 FF13发售日

特别策划

游戏机减肥秘史

历代主机瘦身过程大曝光

索尼如何打造窈窕淑女版PS系家用主机

攻略人行道

机战学园/LOVE PLUS/梦幻俱乐部

变色汀格尔的恋之气球旅行

LEVEL-5新作发布会

二之国/闪电十一人2/纸箱战机

梦幻人生/雷顿教授 魔神之笛

无双报道

战国无双3/战国BASARA3

永恒终结/镭射风暴HD

梦幻之星携带版2/沙加2秘宝传说

横行霸道 血战唐人街

2009年12月17日 总第260期

ISSN 1006-5032



电软视点

当泄露门遭遇失窃门

故障率54%!三红机玩家的魔咒

传闻都是真的/全球苦战的日本厂商

特报!!

FF13 Premier 发布会! 2009年12月17日 与全世界的粉丝共勉!

“所有参与FF制作的人,绝对不会辜负各位的期待。”——和田洋一

株式会社Square Enix于9月8日在东京的“日本科学未来馆”召开了令外界期盼已久的《最终幻想13》宣传发布会“Final Fantasy XIII Premiere Party”。这是FF13在东京电视展召开之前的最后一次发布会,对于广大玩家和游戏媒体来说,这次发布会的意义是重大的,以前一直没有确定的FF13的发售日期终于被宣布,这部被业界Square Enix游戏制作总体能力的庞大杰作将于12月17日发售,价格为6800日元(含税9240日元),CERO年龄分级为B级(12岁以上)。除了游戏的发售日之外,主题歌、插曲情报以及合作企业产品信息也在这次发布会上公布于众。 □文/陈子

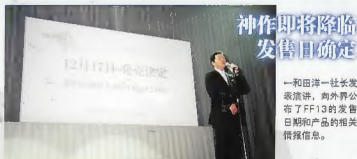
本次发布会由著名混血艺人山本萝娜主持。出席发布会的相关人士包括Square Enix代表取締役社长和田洋一、FF13的总监制北瀬佳范、导演鸟山求、作曲滨渊正志,日本Sony电脑娱乐公司CEO平井一夫与三得利株式会社食品事业部部长柳井慎一郎作为合作伙伴的代表嘉宾也出席了会议。

在会议开始之后,首先登场致辞的是SE的社长和田洋一。在宣布了游戏的发售日和价格之后,和田社长对FF

系列多年来的辉煌成绩进行了总结:“自1987年《最终幻想》初代发售以来,FF系列在全世界累计销量已经超过了8500万本,22年来一直受到广大粉丝们的热爱。作为一个系列来说,从1代到13代,FF经历了无数次变化,发展至今已经呈现出完全陌生的姿态。”在谈到10天新发布的宣传视频的时候,和田氏对此报以“相当精彩,能够让人真实地感受FF的世界”的感想。他对所有关心FF系列的支持者说:“每一代的FF都拥有不同的故事、世界观和游戏系统,我觉得因为制作人们在工作中注入了灵魂,才有了今天的FF。所有参与FF制作的人,绝对不会辜负各位的期待,无论如何,请大家继续期待。”

之后作为嘉宾登场的SCEJ的平井一夫先生也对FF13发表了自己的评价:“这是PS3上第一部FF作品。其实仔细回想起来,PS系主机是和FF系列一起发展的。”在谈到FF系列游戏与PS系列主机的关系时,平井说:“这是让全世界的粉丝们共同期待的作品。我们和Square Enix一起携手合作,在近年来将本作提供强有力的支持。”当年平井作为美国SCE的经营者,对于FF游戏在西方市场PS3成功的推动深有感触。从7代开始,FF系列正就作一直在PS系主机上首发,不但借助这个平台成为全世界知名的大作,而且极大地推动了PS系主机的销售。在维持良好合作关系12年之后,FF与PS的关系早已密不可分。随后平井亦提到提前推出两版PS3主机的消息,情报将在今后公布。

在两位社长登场之后,负责游戏制作的总监制北瀬佳范和鸟山求也登台发表感言。当记者询问北瀬氏在公布发售日之后有何心情的时候,北瀬说:“其实我等待公布发售日这一天也很久了。游戏发售时期正逢年末年初时分,



**神作即将降临
发售日确定**

一和田洋一社长发表演讲,向外界公布了FF13的发售日期和产品的相關情报信息。



一平井社长作为特别嘉宾登场,为FF13的发售助阵,表示会尽全力支持。



**社长制作人齐登场!
全力推介年度超大作!**

北瀬佳范就游戏的期待度向大家保证这是一个绝对不会辜负粉丝们期待的游戏,并且希望大家保重身体,迎接神作的到来。

大家一般都在家中休息。虽然流俗的威胁仍然存在,我们还是希望大家注意自己的身体健康,届时以万全的体态迎接游戏发售的一天。”

作为导演的鸟山求对于游戏的评价比较慎重一些:“FF13是以‘RPG的未来形态’为概念进行开发的。美丽的游戏画面,感人的故事,动作性增强之后的新的动态即时战斗系统,一切内容都是按照不辱FF盛名的要求进行制作的。请大家放心。”

之后上台的是负责FF13音乐部分的滨渊正志。对于游戏音乐部分的制作,

他充满了自信:“游戏中使用了交响乐,由超过100人组成的海外乐团演奏。在游戏中,我们尝试在不同的地方插入歌曲。游戏的音乐部分制作相当强大,对于音乐的制作,我有着十足的信心。请大家继续期待FF13这部作品。”

发布会的会场设置了游戏试玩台,提供2种不同的游戏试玩。这些试玩游戏的内容与9月24-27日的TGS版完全相同的。根据鸟山求的讲解,游戏的试玩版是可以无限使用召唤兽希瓦的特别版(不知道是不是上次在E3上演砸了的原因,这次他对石卫召唤兽调得很仔细)。

“这是让全世界的FF粉丝们共同期待的一部作品。”——平井一夫



FF13主题歌与插曲当场公布！菅原纱由理献声会场热情满载！

本作的主题曲和插曲都是由Far Life Music Entertainment下属的歌手菅原纱由理演唱的。尤其是主题曲《因为有你》（君がいるから）。更是由菅原小姐亲自作词创作。据她所说，在写这首歌的时候，她按照本作的主题“奇迹、永恒、梦想、心愿”进行了创作。说到FF系列主题曲的演唱者，自10代之后，Rikki、幸奈来米、Angela Aki的歌声依旧让玩家保留着深刻的印象。经过此次的出演，菅原纱由理的动向将受到更多人的关注。作为宣传活动的部分，菅原纱由理为大家演唱了游戏的主主题歌，将全场气氛推向高潮。除了丰厚的演唱之外，现场还推出了为FF13特别组成的乐队“The Cocoon Symphonics”演奏的数首游戏中使用的音乐。



FF13专属饮料“圣灵药”发布！三得利将推出罐装组合限定版！

之后的宣传企划是大家都熟悉的SE与著名饮料食品企业三得利株式会社联合推出的新品“Final Fantasy Elixir”系列，负责宣传的三得利社会食品事业部部长柳井一郎向大家介绍了这款饮料。“Elixir”就是FF系列中著名的圣灵药（エリクサー），与Potion（回复剂）相比，效果不可同日而语，也更为珍贵。为了对得起这款饮料的名称，三得利采用了咖啡因和蜂蜜等补充体力的原料，其用途是通常商品的3倍，另外还富含维生素B1、B6等能量源，每罐所含营养足以补充一天所需的能量。与之前的Potion一样，Elixir将推出带有16种FF13中角色形象的饮料限定的限定版box，一共三款，分别带有不同的人手办。这款饮料的发售日定在12月份，关于饮料内容详细的部分，将在10月中旬由三得利发表。对于FF13的粉丝们来说，这个饮料的限定版实在有买就买的乐趣。



特别版饮料同时发售！
HMPV全回复！效果绝伦！



美版FF13发售日未定即惨遭妥协？PS3版向360看齐，360版更悲惨！

FF13的总监北濑佳范在接受西方游戏媒体采访的时候表示，美版FF13虽然已经确定在PS3和Xbox360上跨平台发售，但是为了“保持两个版本的游戏都处于理想状态”，PS3版的FF13在制作的时候确实“做出了一些妥协”。本来以PS3的蓝光容量，收录双语是没有问题的。但是360版的DVD无法收录两种语言，所以FF13的美版PS3版也被设计成只有英语语音的版本。这是出于“公平”起见而做出的决定。“如果游戏使用一张蓝光光盘的话，那么玩家可以在任何时候访问任何地区。但是，由于360的DVD容量实在有限，许多以前可以访问的地区，到游戏后期将无法进入。”北濑的这一声明使玩家担心FF13的制作将会导致两个结果，或者Xbox360版的内容比PS3版相差太多，或者PS3版的内容因为Xbox360的差异而惨遭削减。不管是哪一个结果对于玩家来说都是难以接受的。



↑Xbox360版的怨念目前只限于欧美，如果日版FF13也因此受到牵连的话就太过分了。

还好只是美版！

PSICOM的吉尔·纳巴特中校（戴眼镜的冷艳萝莉）却对萨兹说：“你的儿子化身成为水晶之后，将成为拯救理想乡（Cocoon）的英雄。这比作为露西活下去要好。”如此看来，萨兹的儿子也是“露西”的一员，说白了就是被选中的维持Cocoon的牺牲者。

在预告片的另外一段镜头中，萨兹大叔用枪指着香草，香草哀求他杀死自己，萨兹却对她怒吼：“你以为了死就可以被原谅了吗！”另外，香草还对香草而微笑却显得无比凄凉的塞拉痛哭失声，不停地对她大喊“对不起”。究竟是什么原因，让她产生了如此强烈的罪恶感呢？在这个看起来天真烂漫的少女背后，必定隐藏着某种原因。

顺便说一下，Lightning并不是女主角本来的名字，在她年幼

时父母去世之后，她就舍弃了自己原来的名字，为了保护塞拉，以雷霆的化名参加战斗。

其他的零碎内容

除此之外，Hope的父亲（戴眼镜的男子）、圣府军新角色（黑发女战士）也在预告片中登场。最后，塞拉在斯通的怀抱中对他喊“去保护Cocoon吧”。关于这些片段背后的故事，我们只能在正式版中体会了。



解密TGS版FF13预告片情报 深入发掘《最终幻想》的秘密

宏大战斗与新召唤兽

这次公布的TGS版预告片，和以往的预告片一样，都是由讲述剧情的过场动画和战斗的片段录像构成的。我们从中了解到，在广大的异界中，会有比例与主人公一样相称的巨大的怪物登场。黑人大叔萨兹的召唤兽也被公开，是全身包裹着火焰的伊米德（伊米德）。在驾驶模式下，伊米德会变成形成F1方程式赛车一样的跑车。

关于“露西”的秘密

游戏中揭示的最大看点就是传说中的“露西”（Lucy）。她的本名叫

塞拉（Sera），是主角雷霆的妹妹，同时她还是男主角斯通的未婚妻。在预告片一开始，我们就可以了解到她和斯通普普通通的幸福生活。两人一起在屋顶上欣赏烟花，一起骑摩托车（希瓦？）在空中度过甜蜜的时光，当然了，作为爱情戏，两人kiss的镜头也是不可缺少的。但是，不久之后塞拉就被作为被选中的“露西”，落入了圣府的手中。

大叔之子与香草之罪

在预告片中，黑人大叔萨兹有一个健康活泼的儿子，除了年龄和身材之外，其他都和老爸很像，包括发型在内。但是继承圣府军帽 部队

FANTASY XIII



《最终幻想13》的游戏情报全面公开!

在9月8日, SE官方召开的“FINAL FANTASY XIII PREMIERE PARTY”发布会上, 社长和田洋一正式宣布了《最终幻想13》PS3版日本发售日为12月17日, 价格为9240日元。制作人北濑佳范表示海外版则需要等PS3日版发售后的6-8个月才能发售。而且在发布会上SCE总裁平井一夫也登场表示祝贺, 他的出现说明了《最终幻想13》的日版是PS3独占, 同时本作还会推出与新型PS3的两期杂志。本作的主题歌由菅原纱由理演唱, 曲名“君がいるから” (因为有你), CD单曲将于12月2日发售。同时SE还与Santory公司合作推出FF13特别饮料“Final Fantasy XIII ELIXIR”, 预定12月发售价格会在10月的时候发表。

对于企盼FF13已经很久了玩家们来说, 本作的推出时间不算很早, 正好赶上圣诞节前夕的购物热潮时期。《最终幻想13》在这个时候发售, 可以为PS3在圣诞商机中取得一杯羹, 从任天堂那里抢到部分市场份额, 因此FF13备受SCE的支持。

——体验版中浮空也是一个十分重要的系统, 请问目前的版本没有变更么?

鸟山 目前的版本可以设定玩家角色和其它角色的ROLE, 根据ROLE会自动进行指令输入。关于浮空, 目前来看会自动判断来进行的。

——战斗的难度究竟如何呢?

鸟山 今次即便是全灭也能够之前直接开始, 所以我们会把敌人调整的很弱。有时需要玩家小心防御, 而看到机会就一定要一口气进攻, 这是非常重要的。

——也就是说BOSS战很有难度呢?

鸟山 最开始肯定会全罩覆没的。
北濑 若是至今为止的系列都是Save Point制度, 所以战斗的难度都设定得比较简单, 不过今次因为能够迅速的再次挑战, 所以设定得很强呢。在被打倒之后请一定要在ROLE等上面下功夫, 不断的进行Trial and Error吧。

作为人间剧的故事魅力, 以及神秘的女性角色!

——那么今次大概关于系统就说到这里, 最后请说说故事情节吧。

鸟山 在之前的采访中似乎也说过, 本作的故事是以“决意”为主题的。本作的主角们被称为法鲁希的存在, 这将成为为了希望, 这也就是神所给予的“神之力”。因此他们将会怎样利用这力量, 会有着不断的困扰, 就这样慢慢向高潮发展做下了“决意”。

——究竟是谁的决意, 还是冰雪的决意?

PS3版的完成度是90%以上!

——请问目前本作的开发状况如何?

北濑 目前来说当然是PS3的日语版本在先行开发, 完成度已经到达90%以上了, 也就是所谓的最终调整阶段。
——天哪! 比想象的还要有效率呢! 那么就是说在9月份的TGS展会上会有非常完整的试玩了?

北濑 就是这样呢, 不过我们仍然以冬季发售为目标, 在那之前只有TGS能够让大家体验到游戏的实际表现了, 所以我们也为此十分努力。

——顺便问一下体验版第二弹的可能性?

北濑 《最终幻想7 Advent Children Complete》当中同捆的体验版只有日本地区, 所以考虑到海外的话应该不能说没有可能吧。不过在日本的话则是没有考虑新的同捆版或是配信, 希望能够在发售前完成。

——若是TGS上有FF13出版, 届时希望玩家最为瞩目的部分是什么?

北濑 若是有着“体验版绝赞”的感觉的用户, 请一定要期待最新版本的召唤兽等体验版所未能展开的全新部分。

鸟山 另外, 最新的版本除去召唤兽还导入了与其同等重要的全新系统, 那就是这个了……(同时屏幕上出现了战斗影像: 显示的是战斗中队伍的切换, 详细情报和功能还不明)。

战斗中显示的PARADIGM SHIFT系统是什么?

获得高评价就一定要灵活运用。

——魔法等等, 也会随着ROLE的变化而发生使用倾向的变化吗?

鸟山 是啊。例如说玩家比较重视攻击的话, 就会很少使用辅助魔法。我自己就是这样的呢。不过设定好ROLE后便可以依据状况使用。

北濑 如果是需要花费很长时间的BOSS战更是能够帮上大忙呢。当然不仅如此, 若是完全无视防御, 令全员猛攻也是另外一个选择。

关于召唤兽及FF13的系统魅力!

——关于召唤兽的新要素, 也在能够叙述的范围内和我们谈一谈吧。

鸟山 召唤兽分为普通模式和驾驶模式, 希瓦的两种模式都已经公开, 奥丁会变成弗雷德尼尔(奥丁的爱马), 并且供吾乘坐。驾驶模式下会有类似动作游戏的战斗感觉。

——似乎驾驶模式十分强大, 那么果然召唤时图案以此为重心么?

鸟山 虽然驾驶模式很强大, 但是只能持续一定的时间。长度受之前的普通模式中连击数等的影响, 所以需要好好考虑自己希望在驾驶模式下战斗的时间, 而在普通模式下认真战斗。

——不过, 召唤兽也好, PARADIGM SHIFT系统也罢, 似乎FF13的系统有着想象以上的魅力和大量的新要素隐藏着呢。

北濑 说到时间要素, 其实FF13的成长系统还没有公

恶劣残酷的战斗中感受时尚生活

由Tori-Ad (C) 作开卷第一人开卷
唱腔大作 (S) 唱腔首次公布已
经有了一段日子, 我的世界, 主要登
场角色, 基 (S) 已经知晓。本
次要为大家 (S) 介绍。从效果
来看, 基 (S) 的演唱——
文 (S)

END OF ETERNITY

| | | | |
|----|-------------|----|------|
| 品名 | Tr-Ace/SEGA | 価格 | 1000 |
| 色別 | 1人 | 1人 | 1人 |

看看左边琳普尔的新造型，与右图的原版标准造型做下对比，可以看出服装服饰、头发的颜色都不尽相同。这就是游戏中的换装系统。你可以按照自己的喜好，给角色更换漂亮的服装造型。



色也可以變成你喜歡的。



* 标作造型的琳蕙尔是英姿飒爽的女将风范，而新造型显然更具普通少女的生活气息，这就是换装系统的魅力。

俗话说人靠衣装马靠鞍，一套不同风格的游戏会让同一个人产生不一样的气质。本作中的服装就会将造型直接反映到游戏画面当中，菜单中、战斗中甚至过场动画中都会反映出角色切换后的造型。玩家可以尝试在各种场合展现出的华丽效果。

除了原版的造型外,角色们的每件服装都是在拍摄中的服装店购买获得,服装共分为不同的几种品牌,风格相当迥异,在服装店内有试衣间给角色试穿衣服,而某些饰品的配备还会产生特别效果。



「男性角色的換裝同樣令人期待。一身戰鬥皮衣的帥哥轉身一更換上了都市休閒裝，那氣派自然大不相同。來套扮美女帥哥們。」



Reanbell
琳蓓尔

白衬衫、牛仔裙、长筒靴、自然卷，加上一头乌黑的光头，换装后的斯嘉尔更像了一分时尚生活气息，新造型发出的气质都发生了变化，就像使用过的公车一样。像这样的装扮还有很多很多。

重制版披挂上阵再显风骚

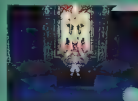
サガ2 秘宝伝説

| 平台/地区 | 开发商/发行商 | 发售日期 |
|----------------|-------------|-------------|
| PC/PS2/PS3/PS4 | 光荣特库摩 | 2011年11月17日 |
| PS4/PS5 | SQUARE ENIX | 2020年12月10日 |
| 主机/平台 | 1-4人 | 16位/全平台联机 |

万众瞩目，备受期待的PS2游戏《沙加2秘宝传说》终于又要重见天日了。而这次的PS4/PS5重制版不仅保留了传统的要素包含在内，更是有全新的成长系统。随后将会为大家介绍游戏中的肉食系统，相信老玩家们一定不会被感到陌生。另外，还新增了“秘宝”系统，让玩家在战斗中可以更加自由地使用各种道具。

全新成长系统尽显魅力 令游戏更加流畅

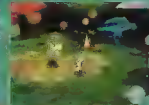
本作中引入的“肉食系统”是游戏的一大亮点。玩家可以通过食用各种食物来提升角色的属性，这使得游戏的成长系统更加丰富。此外，游戏中还加入了“秘宝系统”，玩家可以通过探索地图来发现各种珍贵的宝物，这些宝物不仅可以提升角色的能力，还可以作为装备使用。



「游戏中的肉食系统是一个非常有趣的系统，玩家可以通过食用各种食物来提升角色的属性。这使得游戏的成长系统更加丰富。此外，游戏中还加入了“秘宝系统”，玩家可以通过探索地图来发现各种珍贵的宝物，这些宝物不仅可以提升角色的能力，还可以作为装备使用。」

机体的全新成长要素更是与众不同

游戏中的肉食系统是一个非常有趣的系统，玩家可以通过食用各种食物来提升角色的属性。这使得游戏的成长系统更加丰富。此外，游戏中还加入了“秘宝系统”，玩家可以通过探索地图来发现各种珍贵的宝物，这些宝物不仅可以提升角色的能力，还可以作为装备使用。



游戏中的肉食系统是一个非常有趣的系统，玩家可以通过食用各种食物来提升角色的属性。这使得游戏的成长系统更加丰富。此外，游戏中还加入了“秘宝系统”，玩家可以通过探索地图来发现各种珍贵的宝物，这些宝物不仅可以提升角色的能力，还可以作为装备使用。

加入了全新的技能系统以及肉食系统

新加入的战斗系统要素与“连携技”一样，是游戏的一大亮点。玩家可以通过食用各种食物来提升角色的属性，这使得游戏的成长系统更加丰富。此外，游戏中还加入了“秘宝系统”，玩家可以通过探索地图来发现各种珍贵的宝物，这些宝物不仅可以提升角色的能力，还可以作为装备使用。



游戏中的肉食系统是一个非常有趣的系统，玩家可以通过食用各种食物来提升角色的属性。这使得游戏的成长系统更加丰富。此外，游戏中还加入了“秘宝系统”，玩家可以通过探索地图来发现各种珍贵的宝物，这些宝物不仅可以提升角色的能力，还可以作为装备使用。

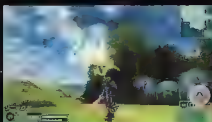


浩瀚的宇宙再度演绎梦幻篇章 群星闪耀的银河更加光明

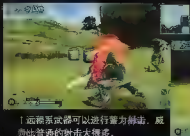
PHANTASY STAR PORTABLE 2

| | | | | |
|------|-------------|------------|------------|------------|
| 平台 | PS3 | PS4 | PS5 | PC |
| 发售日期 | 2014年12月11日 | 2015年1月15日 | 2015年1月15日 | 2015年1月15日 |
| 开发商 | 史克威尔艾尼克斯 | 史克威尔艾尼克斯 | 史克威尔艾尼克斯 | 史克威尔艾尼克斯 |
| 发行商 | 史克威尔艾尼克斯 | 史克威尔艾尼克斯 | 史克威尔艾尼克斯 | 史克威尔艾尼克斯 |

于2008年7月发售，在全日本累计售出35万套的《梦幻之星 携带版》终于要推出最新作品！本次就为大家介绍游戏中的主要登场角色，战斗系统以及制作人赋予游戏的魅力。曾经疯狂过，彻夜联机玩过的粉丝们可要好好关注了。□文/祖昶



一梦之星系列中标志性的角色登场



远程系武器可以进行重力射击，威力比普通的射击大得多。



和好友一起联机冒险！

本作的城市已经完全3D化，联机时也能方便的购买道具。



在首次公开中我们已经了解了新作中的主要角色，以及各种设定。这次就为大家详细介绍一下游戏具体的内容吧。

历史背景（以下简称背景）：本作新作的舞台是源自《梦幻之星 宇宙》的格拉克太阳系。不过玩家所属于的团体不再是以往的守护者，而是从属于民间军事会社“利托鲁之翼”。这次我们会在游戏中大量增加了语言部分，众多新家的声优阵容将担任角色配音，语言将会是新作的首创。游戏中登场的人物数量也相当庞大，存在着种种不同风格的角色。角色造型也都经过精心设计。——会增强到那么高的程度吗？——

——当然会。前作发售后我们收到了不少玩家的反馈，很多人提出了主剧情过短的问题。因此我们在新作中做出了改变，除了继续丰富任务的支线情节外，还特意增加了单人游戏部分。即使一个人玩也能体会到足够的乐趣。

——还有一些其他方面的改良措施吧？

——并非堆砌难度方面进行了调整，前作中为了照顾初学者，我们有意调低了难度，即使初期稍感困难，只要积累经验值不断升级就不会遇到过不去的地方。但4人联机时会感到完全没有难度，这次我们就听取玩家的意见，调整了原有的难度，并增添了一些新要素，多人联机时也会充满乐趣。

——本作增加了很多新武器？

机器人男 身体强壮的勇士

身体全部由机械构成，能对各种武器进行改造。身高高出许多，机械类武器是他们最擅长的，但基本不会魔法。

人类·男 最具平衡的类型

成长是平均的种族。可以灵活运用各种装备技能，也拥有魔法才能，不管装备什么武器都能立刻适应。

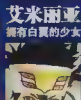
新人族·女 智慧超群的种族

比普通人类更加进化的种族，智力相对高出许多，擅长各种魔法与炼金术。不过她们的身体强度比人类低。

兽族·男 充满野性的蛮族

外形虽然酷似人类，但身体外都有兽类特征。拥有利爪和野性的体魄，但魔法与恢复魔法都很弱。

连接故事主线的寄身所和重要同伴



艾米丽亚
拥有白发的少女

尤特
野生之心的战士

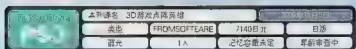
本作的舞台发生在格拉克的民间军事会社“利托鲁之翼”，主要扮演的主人公从属于该组织，承担着委托任务维持生活。也是一名佣兵的生活。当然，还会有与故事关联的同伴与玩家一同冒险。如左的男主角一男一女，在不断冒险中会发生什么样的故事呢？正如制作人所说的种族，新作的主题将得到极大强化，你会感到一个深邃丰富的故事。

——那么说新作将重视武器使用的环节了？

——确实说到了，这次的战斗系统我们进行了重新设计，追加了诸如紧急回避、重力射击等丰富多彩的行动方式。对枪炮、角色的行动有了本质上的进化。完全可以说一些动作游戏来玩了。我们在新作中倾注了大量心血，玩家们会感受到远超前作的无穷乐趣，敬请期待！



初次看到这款游戏，很容易让人产生一种厂商有借复古游戏来节省成本的小算盘的感觉，毕竟在机器的硬件的PS3上看到这种画面实在是奇怪的。不过仔细了解下去的话，就会发现这款游戏至少在设定上看上去还是蛮有趣的。最终能否做得有趣还得看厂商实力了。 □文/北斗



这两年似乎越来越流行制作“复古”画面的游戏了。先是PSP上的《勇者别嚣张》和《勇者30》，现在又有了PS3上的马基克RPG（3D游戏点阵英雄）。虽说这款游戏看上去挺有意思，不过想想PS3上的游戏还真是很诡异呀。

本作以“用PS3最新技术使得2D点阵图像完全3D化”为设计理念，用点阵图描绘的让人怀念的复古二次元幻想世界。特意通过现今最先进的技术实现了立体化，是一款兼具却又追求游戏深奥性的RPG作品。本作由曾开发过融合动作及解谜要素的PSP作品《己の信ずる道を駆け》のシノコンスタジオ开发并担任。



一国王正将主人公召唤至世界。此时出现的是两个选项，选择否的话就会直接GAME OVER。真是够变态的设定啊。

一不论场景或是敌我双方，全都是由点阵构成。

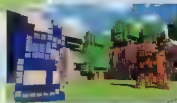
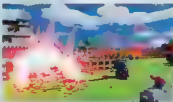
点阵构成的世界

在新感觉的世界冒险 让人无比怀念

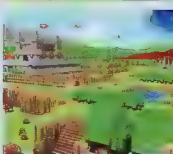


↑尽管是马基克一般的画面，看上去还挺可爱。一甚至就连地图上的宝箱也都是点阵版。

一既然是RPG，自然少不了BOSS这种级别的怪物登场。战斗时不可大意。



←除了上述还有丰富的副武器可供使用，包括回旋镖、炸弹和弓箭等等，分别对应不同的使用场合。包括战斗和解谜。



能变形的巨剑 魄力感十足

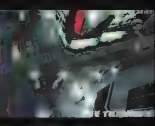
一主人公的武器是把剑，这把剑的体积会随着主角的体力状况而变化，体力全满的情况下可以变成把超巨大的剑。体力越多，剑也越大。

grand theft auto CHINATOWN WARS



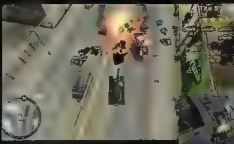
↑血战唐人街中的音乐极为经典，特别是那首中国风的开场曲，让人印象深刻。

GTA系列最新作品“血战唐人街”最近发售在NOS上，不过销量并不尽如人意——当然，是相较于系列其他作品而言。本作将移植PSP的传言早已传出，但ROCKSTARS也已确认消息属实，PSP版将于今年10月20日发售。 □文/北斗

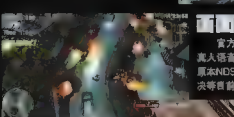


CHUCK UP! 更丰富的剧情，更流畅的游戏感

本作由负责过《Rockstar Legends》工作室系列的创作小组Rockstar North创作推出。“我回来啦”——这是Rockstar North这个有着全球影响力的系列工作室的一个标志。自从我们上次看到他们看到PS3上的《侠盗猎车手4》以来，Rockstar North一直被认为是《侠盗猎车手4》的续作。这次《侠盗猎车手4》的续作《血战唐人街》（Grand Theft Auto: Chinatown Wars）将带来更丰富的剧情，更流畅的游戏感，以及更丰富的玩法。本作在PS3上发售时将支持多人游戏。



↑这辆爆炸无敌的坦克可在机场附近拿到。一既然是GTA，火爆场面自然少不了了，做任务时经常需要抢钱。



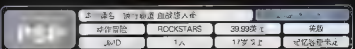
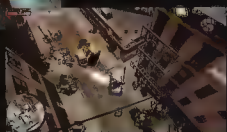
画面将会大幅强化

官方尚未透露PSP版是否会对应多人游戏和16:9的宽屏问题，此外原本NDS版中的那些触控功能如前两轮决赛目前尚未未知。

火爆场面依旧

↑将游戏中散布在城市角落的100个摄像头全部炸掉之后，交易金会翻倍。

一遇到火警任务，最好提前做好准备并躲开警车上。



GAME SOFTWARE 09 18 无双报道 23

在日本诞生26年间 家用游戏机

从第三世代到第七世代的日新月异的变化

83 84 85 86 87

'83年 Family Computer

任天堂 83年7月15日发售

简称Famicom的FC是代表80年代的家用电视游戏机。由于有大量第三方的支持，FC逐渐成为集结众多优秀游戏的人气主机。86年推出了可以反复擦写的磁碟驱动器“Disc System”，使游戏的成本大为降低。《赛尔达传说》和《恶魔城》的前两代作品就是以磁碟的形式发售的。

最初的FC只对应RF输出，在1993年，任天堂推出了以AV形式连接电视的New Famicom主机。



Disc System
(86年)

SHARP生产的FC兼容机

夏普在80年代，是和任天堂合作比较密切的电器厂商。其FC电视一体机“Famicom TV C1”，到融合FC主机与磁碟机功能的“Twin Famicom”等等。



开创一个时代辉煌的家用电视游戏机之王。1在SFC发售2年之后的这台主机在主机市场占有率的。



New Famicom
93年

'85年 SEGA Mark III

SEGA 85年10月20日发售

在发售了SG-1000、SG-10002之后，以街机制造业为基础，进军家用游



'88年 Mega Drive

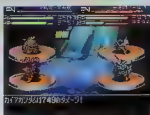
SEGA 88年10月20日发售

这是业界第一台16位元CPU核心的游戏机，刚推出的时候



小队的编成与上场角色的挑选

本作的核心系统之一，也是由《机战》系列的小队系统演化而来。一个，小队最多可以加入5个机体，想要使用的机体一定要编入小队，否则不能出击。每台机体都有自己的コスト值，出击机体的コスト值上限，合计不能超过15。在游戏中经常要考虑消耗，总共可以编成6个小队备用。按照遇到敌人的不同，选择合适的小队可以有更多利于战斗的进行。



战斗部分详细解说与指令一览

对战开始时，系统会让玩家选择两架机体作为首发，可以在5架机体中任意选择，然后就会正式进入战斗部分。战斗是以回合制展开，每回合将会以最开始设置的“战斗方针”来展开战斗，整个战斗方针一共有5种类型，每个和类的方针都具有不同的相对性。这也是战斗中需要思考的策略之一，玩家需要根据自己和对手的行动规律来调整战斗方针，将会出现胜利、失败和打平等情况。如果方针胜利，将会在行动开始时获得10点必要的行动值“AP”，而打平的情况下就不会有其他变化。10种基本战斗方针：

- 1、武断，选择各种武器进行攻击上，可以看到每个武器上都有AP的消耗量，较强的武器消耗的就越少。武器大多都有附加效果，如果使用时效果必定发动的话，武器的画面会多出一个红色的正方形图标。
- 2、精神，使用精神。要注意的是用精神也要消耗AP，而且为了游戏的平衡，很多精神的效果都进行了改变。
- 3、回避，消耗10点AP，进入回避态势，对方命中率减半。
- 4、防御，消耗10点AP，进入防御态势，自身受到伤害减半。
- 5、援护，要求预备机体进行援护。这也分为援护攻击和援护防御。
- 6、交替，消耗10点AP，换上预备机体。但上回合无法做出其他行动。
- 7、修理，让拥有修理能力的机体进行修理，回复HP，这是打持久战必备能力。
- 8、补给，让拥有补给能力的机体进行补给。全队的AP是其用的，每个回合会回复一定的数值，所以使用EN一定要计划使用。
- 9、变形，让拥有变形能力的机体变形，改变地形环境。
- 10、能力，查看机体能力，夺取相应的战术。

指令系统以及对战斗产生的影响



每台机体上都有一个指令标志，分别是各位熟悉的石头、剪刀、布，这个可以视为机体的类型，借用《真·三国无双5》来举例的话，就是武器的“标准”、“技”、“速”三种类型了。也就是说会出现和类型不同的同型号机体，机体类型决定了机体的一些特性。首先是机体能力的不同，石头类型武器攻击力高，但HP、装甲低，剪刀类型武器攻击力低，HP、装甲高，布类型则居中。每种类型之间，机体会有两个精神不同，与相克类型的机体战斗时最终伤害+500。在熟练掌握了这些指令的规则之后，玩家就可以很方便地掌握每一场战斗，轻松地战胜强大的对手，再艰难的战斗也不会过去。



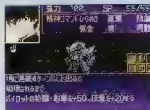
本作不同于以往的《机战》系列作品，而是采用创新的形式。以“学园冒险AVG”的游戏类型出现在玩家们面前。当然，作为系列最令人关注的诸多机器人作品参战的惯例也继续得到了保留。同时本作还加入双人对战要素，玩家可以派出自己喜爱的机器人作品和其他玩家展开前所未有的“机战”对战游戏。这次虽然只是小品级的AVG游戏，不过总体水平还算不错。由于制作游戏经验欠缺，战斗节奏略显拖沓，而且敌人比较无脑，经常需要运气才能获胜。 □文/卡

全部精神指令的使用效果一览

| 精神 | 消耗SP | 效果 | 精神 | 消耗SP | 效果 |
|-----|------|-------------------|-----|------|------------------------|
| 热血 | 45 | 攻击力×2 (不可与连发并用) | 友情 | 60 | 完全回复HP |
| 魂 | 60 | 攻击力×2.5 (不可与热血并用) | 输 | 80 | 回复50%HP |
| 斗志 | 30 | 攻击必定命中 | 狙击 | 30 | 射撃MAP兵器外所有武器射程+2 |
| 必中 | 10 | 必定回避对方的攻击 | 气合 | 40 | 气力+10 |
| 不屈 | 20 | 受到伤害强制变成1/4 | 气盛 | 80 | 气力+30 |
| 铁壁 | 30 | 受到伤害变成1/4 | 激励 | 60 | 气力+5 |
| かえり | 70 | 命中率减半 | 耐力 | 50 | 气力+10 |
| 集中 | 15 | 回避命中率+30% | 回复 | 80 | 回复50SP |
| 必中 | 20 | 攻击必定命中 | 妨碍人 | 10 | 不会陷入人，回避10%技 |
| 感应 | 35 | 攻击必定命中 | | | 无视对方精神护罩和物理攻击对对手造成伤害 |
| 重击 | 25 | 必中+必中的效果 | 重击 | 30 | 无视敌方精神护罩和物理攻击造成的伤害减少 |
| 加速 | 10 | 移动力+3，不移动的话效果保留 | 侦察 | 5 | 调查对方资料，对方回避回避率-10% |
| 觉醒 | 60 | 行动后可以进行行动 | 爱 | 90 | 追加必中+必中的效果+热血+气合+必中+耐力 |
| 再动 | 90 | 行动后可以再次行动 | | | 40 获得全钱×2 |
| 突击 | 30 | 移动后能使用除MAP兵器外所有武器 | 幸运 | 40 | 获得全钱×2 |
| 韧性 | 20 | 回复30%HP | 脱逃 | 80 | 获得全钱×2 |
| 下留情 | 40 | 完全回复HP | 努力 | 20 | 获得EXP×2 |
| 偷猎 | 30 | 回复2000HP | 应援 | 40 | 获得EXP×2 |

行动的顺序和战斗时把握的时机

选好行动后，选择战斗开始就能够进行战斗了。行动的顺序是和敌我双方没有关系的，而是由指令实行速度的快慢来决定。在下面会有 一行行动，能够一目了然地看到我军单位的行动顺序。根据预测对攻击形式，选择好“必中”等必须精神也是非常必要的。将敌人的首发机体单位击破后，下一个机体就会出击，如此往复，直到有敌方机体击破之后，才能获得胜利。



1号战的时候用你来做我的表现手段。



| | | | |
|-------|--------|-----------|--------|
| 本游戏名称 | 超级机战学园 | 2009年发售时间 | |
| 平台的对战 | 单人/多人 | 1000日元 | 日期 |
| 卡带 | 1人 | 1000日元 | 12岁及以上 |

**在机器人大战的校园里生活！
和同学们一起，培养最强机体！**

本作开始后首先是为玩家所要扮演的主角起名字，系统默认名字是“佐伯，辽智”，本文将以这个名字来进行攻略，玩家们也可以随意起自己喜欢的名字。因为本作是AVG，游戏的进程非常直观。只要玩家按下F键打开地图，就可以通过标记的选择来移动到学园的各个部分。绿色的是现在主角所在位置，而红色位置表示下面即将发生剧情。

起完名字后，就正式进入学园了，刚到学园门口，佐伯遇见了好友哪咄。她告诉佐伯，首先要去签名报到，于是两人一同前往了学园长室。见到学园长后，他向佐伯介绍到，站在他身旁的四条小夜小姐就是主角的班主任，相互认识了以后，四条小姐会司玩家三个问题的，玩家将通过进行不同的选择，在游戏初期所获得的机体也会不一样，一共有8种组合。

Q1 戦いは回避より防御が優先だ？

选はい、将获得スーパー系机体，问题分支进入Q2-S。选いいえ、将获得リアル系机体，问题分支进入Q2-R。

Q2-S 単体ロボットより合体ロボットが好きだ?

选はい，问题分支进入Q3 S1。选いいえ，问题分支进入Q3 S2。

Q3-S1 兽系ロボットに魅力を感じる？

選はい、将獲得ダンク ガ和パンブリアン
グランド。選いいえ、将獲得ボルテスV和超龙

Q3 S2 味方より敵を応援してしまう？

選はい、将獲得ギル・ギア和シン・オブ・
フライディ。選いいえ、将獲得グレートマジン
ガ-和Gゼロガンナー。

Q2-R どちらかというと、命令する立場より命令される立場にいたい？

选はい，问题分支进入Q3-R1。选いいえ，问题分支进入Q3-R2。

Q3-R1 結構、ノリの軽い性格だ？

造はい、将獲得鋼鉄ジグ、マークアハト、ア
ファームド・ザ・ハッター。造いいえ、将獲得オー
ガン、ガンダムヘビー-アームズ改、キルジャガー。

Q3-R2 男性パイロットより女性パイロットが好き?

造はい、将獲得スターゲイザー、ヒメブレン、エスデバリスカustom。逃いいえ、将獲得エンペランザ、ファルケ、ウインダムネオ机。

当选择完机体后,学园长要求佐伯与班主任进行一场战斗,算是摸底测试。玩家准备好以后直接找小组对话即可,可以视为一场教学战,无难度。战斗对手的机体是随机的,而且只有 1 架,不过弱机体,选择好武器和精神指令以后就可以开始了,本作主要是熟悉系统。

战斗胜利后，学园长宣布测试结束，并告诉主角园里有设计的这个战斗系统是为了培养未来的机战战士，而且这并不仅仅是“游戏”，如果不认真进行的话，会遭受很大的精神打击。讲完后，找上小组会带着一个人来到班所在的教室。在教室门口首先遇见的是番长和玛琳另一个女同学テトラ，这时四条会再对佐佐田进行一次测试战，本战比之前的难度有所提升。本战四条小组也是派出两架随机的机体，玩家集中火力先击破一架，然后再合力击破另一架。

战斗胜利后终于能够进入教室上课了。放学后
弥带佐伯进行学园参观。按之前所说的，按下X键

然后选择想要前往的地点，就可以了。这时先按“确定”出菜单，选择第 4 项“小队编成”，可以立刻获得 4 名队员编入小队。从地图上会显示出 4 个地点，玩家需要全部前往。这些地点会遇到很多妖怪，有朱雀、紫炎、吹雪和葵。当第 4 个地点剧情结束后，剧情会强制来到御手洗，并会在这时遇到最强御手洗，对于墨子分。对手又是两条随机出现的妖怪，现在有了御手洗机，所以还是先集中力量击败 朱雀简单些。


胜利后，剧情会自动进行来到体育馆内，原来刚才的子丹只是为番长送挑战书的。这次是番长亲自与主角交手，他所使用的机体是グレートマジンガー→マジンガーZ，这两台机体非常喜欢使用不屈和热血的精神，所以我方还是要用消耗APLの武器进行进攻，而且防御方面多使用不屈和アキラめき也是必须的，不过他只有两台

机体，玩家一小队有5台机体，胜利只是时间问题。

战斗失败的蓄气危机瞬间的避开了一个石洞，从中竟然出现了一个入口，这是学园长和四条小蛇赶到，告诉大家石洞中封印的敌人的妖怪“兽门”，它一旦被解放就会发生灾难，无赖之下主角必须得将怪物消灭。来到中途遇见了すたら。すたら能够协助攻击怪物，不过要受到帮忙名称L.F.，但是佐佐木又要攻击电视节目。于是是以战斗来解决问题。剩下的机体有3种，分别是パイオトル、ノブラク・ドミ和パイオプラ。本战的难点是パイオトルノブラク和パイオプラ的特殊攻击效果，如果玩家的队伍里拥有同样名称的机体，那么就好办了，利用“L”武器能够对其产生攻击。

一定要击败两波敌人才能“上”到上层。

剧情后两人根据てすらの提示来到了二年级教室前。这时点春来到此处，而两发炮弹袭击于是展开战斗。她的攻击机体是 **ガイアガンダム**、**バルバエルド机**。**プラウニ** 和 **コスモダイバー**。ガイアガンダム会不断通过变形的特殊能力来变换地形提升能力，建议集中火力先将其击败，然后**プラウニ**的回避力很强，多用精神念中来



超值特殊能力一覽

[illegible]

打，最后 台是修理机，不足为惧。

战胜利后，奇香也表示自己愿意帮忙但很烦躁。当奇香准备被J入时，吹雪用炮来袭击众人，吹雪是为了阻止众人破坏公物。但在佐伯 行刚离开后，吹雪即准备破坏公物。机，幸幸主角走远，返回以后两车发生战斗。她的4台机体是オガン、アストレI、BFセカンド、L、L、ライドン(gk) 512E1、ライドン(gk) 512E2。4台机体全部是普通炮击武器，对付它们还是利用超群机动性，一来先开炮击，二来就是精神攻击机体，然后可以和她耗精神，剩下的两台电脑战机并不强。战胜利后，进入了教室，原来教室全部搞满了武器，并没有炸毁。吹雪为了证明武器的魅力，于是要和佐伯再战一次。这次她只有两架机体，但玩的就是耍弄对手的弱点，这样一玩就是源源不绝发机，然后也是利用数量压制对手就需要考虑了。她的两台机体是オガン和ライドンヘビーアームズ。本战的要点是双方两机利用配合打时间差，一个先用消费APの武器破坏掉对方的武器和破坏，然后另一台用热血、必中加强武器压制破オガン。再次获胜后，佐伯告知吹雪自己已经进入目的的寻找挑战，吹雪得知真相后，于是提议两人去向奇香，这时奇香和奇香，小混战来了。

佐伯与吹雪来到学生会会长室，那里遇到了番长和美亚在争吵。原来美亚一直看一个男生的照片在教室中找线索。为了佐伯和吹雪快点，不要妨碍她战斗，于是提出要进行战斗。她的4台机体分别是 プレイドガンナ、ネーイ・イン with ヴィ、ゴッドガンダム、セレブレイター。虽然她的机体数量多，但除了ゴッドガンダム外，其他机体的能力都很一般，ゴッドガンダム作为支援战，它登场后一定要全力击杀，不然等它知道时明晚水也是会来自己。战胜利后，他得知美亚看照片的人就是自己的哥哥，而他是为了寻找哥哥强逼她来战机的。佐伯帮助她，佐伯告知她哥哥也来帮忙，就想创破J团，于是只好再战战斗战。这次奇香的机体编成增加为4台，分别是 クレトマシンガン、エルドラV、ボスボット、マシンガン。ボスボット还是那么邪恶，其余的机体依然是喜欢使用不屈和热血的精神，所以使用会战胜利打时间差，集中火力先击破一台。

战胜利后，番长将了奇香和吹雪，美亚告诉两人自己旧校舍看到前往学生会，胜利后前往旧校舍。来到旧校舍前，美亚首先会长室，在旧校舍J团碰见了学生会会长。但美亚表示自己的印象里没有美亚的哥哥，对妖怪的事也并不了解。不过她可以提供学生会会的档案供两人查阅，而交换条件就是佐伯和其妹妹生食。美亚离开后，没想到美亚生出了不快，她也在佐伯面前证明自己的实力，于是发生战斗。本战地点是限定在草原地形进行的，吹雪有4台机体，分别是ゴダンナ、レインジョーグ、ゴウオクサ、ダリア・オブ・ウインド。其中最强的ゴダンナ和增强的ゴウオクサ拥有合击攻击，所以必要集中火力先击破ゴダンナ，剩下的机体都好对付。

战胜利后，吹雪用自己的自尊心实行离开。同一时间，于是在屋顶上开始了召唤JFC的仪式，只不过出现的是JFC，而是一个长串的亡魂。午间休息时，佐伯本想和奇香一起出去玩，但美亚却告诉了他。于是佐伯先去向美亚，想让她一起进学校也得战。这场战斗敌人都是随机出现机，控制难度。之后前往屋顶。

在路上会议告一段落，舰门会来“有想要满足愿望之人”召唤，之后就传来灾祸。此时两人突然发

现有什么地方不对，跑出门之后发现屋顶上停着一架巨大的UFO。佐伯发现奇怪的现象，想阻止UFO走，想拉住她时却被突然出现的J团阻止了，于是只好展开战斗。本战战斗限制7回合，敌人的机体分别是 タングラム、パンプリングランド、ランスタックブレイク。パンプリングランド的要素先解决，因为它110HP就能使用地图炮。タングラム是8回合胜利的关键，要破它的防御，推荐使用拥有地图炮的机体来轰炸。战胜利后，UFO消失，了，确实和了也恢复了意识。众人听了事情的始末后认为是妖怪在作祟，众人决定好好调查这个事情。

放学后，会长翻查资料之时奇香却来了，中间得知她的理想是“与真正的强者战斗”，会长告诉她去传说级超群战机的了。强化型レインナ会强化，不用热血，必中的速杀攻击击破不了。战胜利后，奇香告诉了佐伯，佐伯将她送到了保健室。没想到她醒来后却跑出去了，佐伯决定跟踪调查情况。另一方面，学园长把四条叫了过来，这是要给她介绍对象。佐伯跟着奇香来到中庭，但这时却出现了一群敌人，他们说要带奇香去见父亲，但这是引她走了。虽然战胜利了，但还是被敌人带到了密室。佐伯醒来后奇香见，看起来她也是被强控制了。美亚哥哥也控制为自己的手，迫不得已佐伯只好再次与她战。这次的4台机体分别是 ジェイク、アルトガンダム、コスモセイバー、パワードレイン。依然是ジェイク很头铁，而且アルトガンダム特别喜欢使用热血攻击，要优先击破。又打败奇香以后，美亚说的愿望是要征服世界。之后她又想把佐伯也控制成为自己的手下，但她失败了，最后开战。她的4台机体分别是 ヨウジシステム、ティバ、オブ・マデバ、エタナ。ストラクチャー。三台SEED机体的PS装甲还是非常头铁的，强攻自由时也可以速杀，主要是永宿号不但HP值高，装甲厚，而且不用的使用强攻，本战要求9回合内胜利，所以遇到强敌要多拥有地图炮的机体。

战胜利后，奇香恢复了正常。众人一起讨论调查留下的资料时，看到了“收集8处力量就可以将舰门封印”的字样，经过调查之后发现“力量”指的是学校各个角落上处藏着的勾玉。为了防止受害扩大，大家决定分头行动，收集剩下的勾玉。佐伯负责调查操场上的银杏树，在树上的调查中找到勾玉之后，回到操场上的像处找到正在调查的吹雪，得知美亚地点是星山的树林。与吹雪对话后，在大地图上找到星山的树林即可。刚进入树林遇见了番长正怒气冲冲的走来，正要开战时，突然有学生前来报告，有个女生在学园里见到男生就要扒掉别人的上衣，赶紧去看看。

剧情回到来到教室时，这里已经被美亚弄得满屋狼藉，为了阻止她，不得不开战。她的4台机体分别是 ゴウダク、マークゼクス、エイ・イン with ヴィ、ゴッドガンダム、プレイドガンナ-TDM。ダンク方的精神太多，应该集中火力先击破，マークゼクス和ゴッドガンダム运动性很高，不过HP值不高，还是热血+必中的战果。

战胜利后美亚终于恢复了正常，但正在佐伯要

告诉她真相时，却被番长阻止了，只好开战。番长的机体编成依然是超群系。4台机体分别是 真・ゲッター 1、超志カ、マシンカイザー、グレートマシンガン。一开始超志神会用再动、自爆的战术，这招是不分敌我的全屏攻击，超志神自爆的同时真・ゲッター 1也会损失大半体力，所以敌方一开始应该用不屈或快铁，等超志神自爆后就简单了。战胜利后美亚哥哥就是她的哥哥，他背上的印记是J时保护美亚而留下的，兄妹俩终于重逢了。

回到J团后，他们将收集到的8个勾玉集合起来，但这时什么都没有发生。经过分析后，美亚知道了勾玉和勾玉有强化的力量，将勾玉分给众人变身。为了结束这场灾难，一行人再次前往调查周边调查。此时，决定将武器转移至J台的吹雪却碰到了实体化的妖怪。来到操场，刚强心大家聚在一起商量，会面临J团封印的毁灭。这时突然响起吹雪向全校发出的广播，说要进行武器的调查，而更奇怪的是大家平时后全部都来的去了体育馆。

在体育馆里剧情后，她控制了吹雪指指学生来抓住佐伯两人，先得到他们的敌人一共3架机体，因为是大众，所以机体也是随机的，非常奇怪。之后就是和吹雪的战斗了。她的5架机体分别是 オガン、アストレI、BFセカンド、L、L、ガンダム・ビーム、ライドン(gk) 512E2、ライドン(gk) 512E2。对付这种HP、装甲都比较强的机体，还是用热血+必中攻击即可。

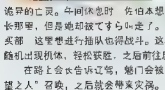
战胜利后，一行人去体育馆集合。这时四条，炮击也攻破了冲了进来，奇香众人J团的事。但这时她也被J团附体了。佐伯追她到校门处，为了了解她她也是才开始战斗。她的5架机体分别是 大志ゼオライム、プラウ、コガガンナ、コン・パトラV、ドーブック(アプット机)。其中最厉害的是天的ゼオライム，一定要用武力将其气力控制在130以下，而コン・パトラV的精神也是很多，打它需要消耗AP少武器多耗几发。

战胜利后四条小姐，神情很愤怒的走出校门，差一点发生了车祸，好在被番长救了。这时她成为了与佐伯和奇香，故重遇了勾玉，想强进J团时后从大家封印自己。来到J台攻击后，佐伯表示自己并没有讨厌过她，两人和解了。为了是些附身的妖怪，于是展开战斗。吹雪的5架机体分别是 ゴダンナ、レインジョーグ、ウインド、ダリア、ボスボット。大志地、セレブレイター。其中最主要是大地魔人，它的HP、装甲都很厚，而且会不停的使用不屈和快铁，要做好持久战的准备。

战胜利后，她回归了正常，她说自己并没有感到舰门的恶意。一行人进入了重工业机构和兵队来到了自己的山顶上，这时学园长正在这里等候，他告诉众人自己的目的是控制学校的学生、消灭军方上层，从而两方真正的革命化教育，而且他想要获得自己的力量，但只有代表众人将其打倒。学园长的机体是3台BOSS机 咒之巴、ゴウダク、ギル。这些机体的HP和装甲都很厚，而且有时有特殊能力，好在回血和防御都很强，所以要用火力、速一击败。战胜利后，舰门突然出现在众人面前。舰门的4台机体是以超群系为主的编队，分别是 キーキング・ザ・グレート、ギル、ARX 7 0 バレスト、ダン・オブ・マデバ。最后 伙也没有什么可保留的，于是是推荐用必中的超群系机体：拥有地图炮的机体全力轰击，实在不行就用J防守力 将奇精神耗光慢慢打死。之后就是各位自行回收结局。



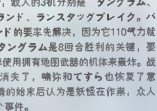
吹雪



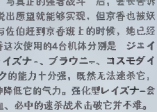
吹雪



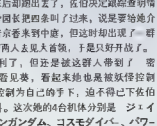
吹雪



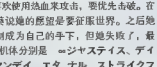
吹雪



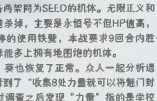
吹雪



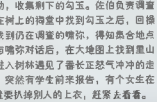
吹雪



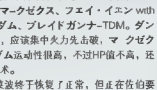
吹雪



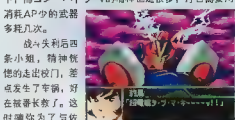
吹雪



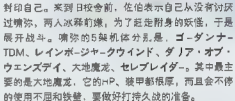
吹雪



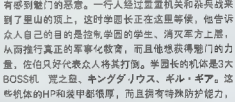
吹雪



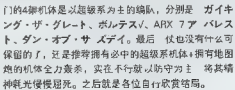
吹雪



吹雪



吹雪



吹雪

全部强化配件效果与功能一览

在玩游戏的时候，除了选用最优秀的机体之外，还要给这些机器配备有效果的部件。如装备得好的零件，那么就可以对这些机体进行强化，在战场上起到事半功倍的作用，下面就是这些强化零件的具体功能和用途。

| 名称 | 效果 | 名称 | 效果 |
|-------------|----------------------|-----------|---|
| 格斗ダメージ+ (ハ) | 格斗武器攻击力+100 | 待機HP回復+ | 待機HP回復量+2000 |
| 格斗ダメージ+ (中) | 格斗武器攻击力+200 | ソーラーセイル | 每回合EN回復率+5% |
| 格斗ダメージ+ (大) | 格斗武器攻击力+300 | スロウ无效 | 减速状态无效化 |
| 射击ダメージ+ (小) | 射击武器攻击力+100 | 感电无效 | 感电状态无效化 |
| 射击ダメージ+ (中) | 射击武器攻击力+200 | 麻痺无效 | 麻痺状态无效化 |
| 射击ダメージ+ (大) | 射击武器攻击力+300 | ヒート无效 | 过热状态无效化 |
| 运动性+ (小) | 机体的运动性+10 | AS=TC ASH | 输入消費AP34%下的指令，只消费AP1，待机HP回復量+300，ヒート状态无效化 |
| 运动性+ (大) | 机体的运动性+20 | アノバフ・フォレス | 输入消費AP34%下的指令，只消费AP1，待机HP回復量+300，ヒート状态无效化 |
| 回避率+ (ハ) | 机体的回避率+10 | ヒート无效 | 过热状态无效化 |
| 回避率+ (中) | 机体的回避率+20 | AS=TC ASH | 输入消費AP34%下的指令，只消费AP1，待机HP回復量+300，ヒート状态无效化 |
| 回避率+ (大) | 机体的回避率+30 | アノバフ・フォレス | 输入消費AP34%下的指令，只消费AP1，待机HP回復量+300，ヒート状态无效化 |
| 装甲值+ (小) | 机体的装甲+100 | ヒート无效 | 过热状态无效化 |
| 装甲值+ (中) | 机体的装甲+200 | アノバフ・フォレス | 输入消費AP34%下的指令，只消费AP1，待机HP回復量+300，ヒート状态无效化 |
| 装甲值+ (大) | 机体的装甲+300 | ヒート无效 | 过热状态无效化 |
| SP上昇+ (小) | 机体的SP+100 | アノバフ・フォレス | 输入消費AP34%下的指令，只消费AP1，待机HP回復量+300，ヒート状态无效化 |
| SP上昇+ (中) | 机体的SP+200 | ヒート无效 | 过热状态无效化 |
| SP上昇+ (大) | 机体的SP+300 | アノバフ・フォレス | 输入消費AP34%下的指令，只消费AP1，待机HP回復量+300，ヒート状态无效化 |
| ジャンケンダメージ | 猜拳判定克制对手时，攻击力+500 | ヒート无效 | 过热状态无效化 |
| APカット (小) | 输入消費AP34%下的指令，只消费AP1 | アノバフ・フォレス | 输入消費AP34%下的指令，只消费AP1，待机HP回復量+300，ヒート状态无效化 |
| APカット (大) | 输入消費AP54%下的指令，只消费AP1 | ヒート无效 | 过热状态无效化 |
| 修理+ | 持有修理道具时，机体的修理速度+100% | アノバフ・フォレス | 输入消費AP34%下的指令，只消费AP1，待机HP回復量+300，ヒート状态无效化 |

机师特殊能力与战斗效果一览

机战系列的另外一个特点就是机师的作用。机师的作用占另外一方面，人的作用占另外一方面。有时候人的因素比机器显得重要很多。这些驾驶员机师的素质各不相同，但是他们拥有的能力总体是有一致之处的。根据这些机师的特征，为他们配备合适的战斗位置，在遇到敌人时的时候可以更方便地打敌对方面。每个机体的状态栏里都有自己的属性，根据下表的介绍，就可以更方便地看出每个机师的属性，在战斗的时候可以让我们的发挥更起作用。



1. 看好每个机师的能力状态，可以在战斗中发挥更起作用。

| 名称 | 效果 |
|----------|--------------------------------|
| IFS | 气力上升、机师能力上升 |
| コ-ディネーター | 气力上升、机师能力上升 |
| エクステンダー | 气力上升、机师能力上升 |
| YU | 气力上升、机师能力上升 |
| C-ロード | 气力上升、命中率、回避率、攻击力上升 |
| 抗体反応 | 气力上升、命中率、回避率、攻击力上升 |
| 超能力 | 气力上升、命中率、回避率、攻击力、一击率上升 |
| 勇者 | 气力上升、命中率、回避率、装甲、致命一击率上升 |
| 炎 | 气力上升、命中率、回避率、装甲、致命一击率上升 |
| 明使止水 | 机师能力上升 |
| 野生化 | 给与敌人的最终伤害上升1000 |
| オバフロウ | 给与敌人的最终伤害上升1000，受到的最终伤害减轻1000 |
| ゲムキング | 机师技量上升30 |
| グムクイン | 机师技量上升30 |
| オーバーセンス | 命中率、回避率、致命一击率、フォトンマツトバリアの効果率上升 |
| SEED | 给与敌人的最终伤害上升1000，命中率、回避率上升 |
| 産力 | 命中率、回避率、装甲、致命一击率上升 |
| 指指 | 在我方机体的指定范围内，命中率、回避率上升 |
| 壊心 | ジークフリード、デスチーム特攻，对敌敌人时命中率、回避率上升 |
| 援护防御 | 在我方机体的指定范围内，能进行援护，地图兵器除外 |

不难看出，以后玩家在《诛仙2》中，不仅可以见到龙物、全知等动物，甚至连玩家都能变成龙或者魔兽了。

完美续演东方玄幻痴情决《诛仙2》

一场轮回，易梦，启开“幻网”问仙踪。

完美时空全新3D东方仙侠巨著——《诛仙2》正式发布后，吸引了无数玩家关注的目光。这是 一部同时囊括了恢宏磅礴的世界观、错综复杂的故事线、撼天动地的正邪斗争以及沁人肺腑的情侣情缘的玄幻仙侠网络游戏。

完美视觉盛宴

《诛仙2》中，神两族拥有自己不同的活动范围，即主城。

每一场景的设置定不仅仅是风格上的迥异，更贴合游戏剧情特征，如含泪凄婉的世外桃源，青云门巍峨的修真之所，鬼王宗的诡异地，鬼道控制的恐怖地府 以及奇诡神秘的天空之城。

这些温馨亲切的凡间小镇、梦幻唯美的神界之所、神秘幽邃的魔宫、神秘恢宏的天空之城等延伸了整个游戏空间，构建了《诛仙2》全部剧情和任务发生和演绎的舞台，完美展现了一部玄幻仙侠的艺术手笔。

不仅如此，《诛仙2》还以独特的3D技术融合现实世界中的河流翻涌、黄沙飞舞等效果，用于游戏动态的画面里，最大限度地描绘了极致精美的玄幻场景。

种族划分

1. 人族六门派

贯穿剧情的六大门派分为正邪两支。剑术高深的青云门、以大战者为上崇尚猛攻的大音寺、法术见长的焚香谷为正道三大门派。高暴击速度的合欢派、霸道强悍的鬼王宗以及爱阴森的鬼道为邪派三大门派。

人族六门派成熟华美的外形和数目多样的技能，让每个角色都有所专长，能够在队伍的合作中发

挥其职业不可替代的作用，因而具备了独特的魅力。

2. 神两族六职业

神秘的神之后裔六职业生活在如梦如幻的天空之城，他们是 彪悍骁勇的强龙尤后之力能，俊美飘逸的大乘血族烈空，掌握神秘力量的伏羲本太昊、手执魔刀与影为伴的圣手陈休、擅长通晓鬼魂变身的冲霄东夷和以召雷为武器的天华妖妖。

神两族天生拥有其祖传下来的超乎常人的能力，他们拥有天生获得的强悍拥有掌控自然之力能，甚至可以幻化为神兽辅助队友的战斗，实力不可小觑。

成就系统

1. 成就系统的内容

《诛仙2》开发了独特的成就系统，以记录记录玩家在游戏中的几乎所有事件。等级、财富、声望、战斗、游历、物品、生产，一部完全为你而写的成就记录，将伴随一生，从而让每一个玩家拥有自己独特的成长过程，在游戏中独一無二的自己。

2. 成就的奖励

每项成就都有与之对应的奖励，一些特殊成就就会获得道具奖励，高级成就将赋予玩家全国领土的权力。

幻化系统

《诛仙2》中各大种族每个角色都可使用的 神变身能力，称为“幻化”。

只要消灭怪物并取得其幻灵石，玩家在游戏内的形象就能够发生改变。幻化后的形象与特殊幻灵石的怪物相关，并可获得此种怪物的属性和技能。此外两军对战时，还可利用幻灵石化成敌军模样潜入敌后。

空战系统

御剑飞行曾是许多仙侠迷们最爱的场景，快速飞跃，云中漫步，俯瞰敌国忙忙碌碌的入场，此刻御剑者仿佛变成人间神仙之上，跳出仙魔仙三界之外。

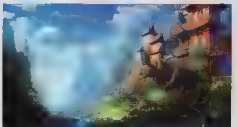
在《诛仙2》中，我们不仅可以御剑飞行，还可以在驾驭飞剑飞行的状态下进行空中大战。同在空中飞行的玩家，可以在空中进行PVP。相比地面局促拥挤的情形，在空中来一场天翻地覆的对决该有何等痛快

自创剧情系统

你想知道这梦幻故事中的主人公吗？你想主宰正邪两派的命运吗？玄幻巨作《诛仙2》给你机会，各阵营剧情将由玩家的行来决定。剧情系统完全掌握在我们手中，对于那些原作未便之处，或许等着我们亲自来填补吧。

统一两族的东方仙侠玄幻大作《诛仙2》携着双阵营系统、宠物系统、动态装备、变身系统、游戏小部队系统、成就系统、全面战战等诸多新鲜的玩法已款款向我们走来，体验神奇之旅，演绎动人传说，一切的主角，都是你！

文/红岸、top专家



ラブプラス

L O V E P L U S

| NINTENDO NDS | 本刊编者 参与题 | 2009年9月3日 |
|-----------------|----------|-----------|
| 总编 | KONAM | 5500日元 |
| 责编 | -2人 | 2008年 |
| | | 15岁以上 |

本作是一款KONAMI制作的恋爱养成游戏，玩家将扮演一名种学的高中生（男），将会与同校的三位女生之一发生一段感情，并最终成为恋人。每位女主角出场的面面都是动感和可爱，非常豪华，而且操作方便、指令简洁，最短只需150分钟在右就可以完成游戏。本作运用了RTC（与现实时间同步）系统，游戏背景、人物服装与现实同步。另外，二周目增加了很多新要素，耐玩性大大提高。游戏中三位不同性格类型少女，要用不同的攻略方法才能取胜，这是玩家需要特别注意的，希望本作也可以为大家积累经验，为生活中的实际交往提供一些帮助。当然，这部作品还设计了手机系统，玩家可以使用游戏中喜欢的女生进行发短信，最好不要使用同一角色，否则会出现自说自话的尴尬。 □文/藤菜汁



小早川凌子 (声优: 丹下樱)

主人公的学妹，同为图书委员，喜欢读书和音乐，常常一个人处理很多事情，不太愿意和别人交往，似乎有某种原因。当知道这背后的秘密故事之后，想必你会有其他想法。



性格分析：“三无”少女，因为父亲再婚，希望来新妈妈和她的孩子，所以让刚刚被高中生的凌子感觉有些抑郁，所以尽量采取积极主动的攻势，开始的时候一定会被拒绝，但只要时间长了，一定会被接受。

攻略要点：与小早川交往，对知识和感性方面比较高的要求，知识几乎是满分才行，所以如果决定与小早川交往，可以忽略运动和魅力方面的属性，直接用理科、文科、图书委员会等选项冲属性就可以，当属性值达到要求后，可以在放学后邀请凌子一同回家。

关于非触摸屏部分显示的属性

非触摸屏显示的4种属性：运动、知识、感性、魅力。可以从触摸屏显示的选项中直接安排一天（早晨、上午、中午、晚上）的内容，随着玩家一天行程的不同，属性值也会发生变化。选项图标中如果出现某女生的头像时，选择此选项后，一定会与该女生见面并增加好感度。当计划内的一天选项付诸实施以后，由于各种原因，会得到不同程度的结果，分别是：很好（乱）、好（三角）、差（叉子）。

触屏部分选项对于属性的影响

在触屏上可以选择一天的行程选项，会对主人公的4种属性产生影响，现将各选项对应人物属性的变化公布给大家。玩家决定好攻略的女孩以后，可以依照不同女孩对应的属性要求安排一天的行程。当选项上面有红勾图案的时候，那么就会发生预期之外的效果，对属性的变化影响也会更大增加。

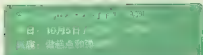


| 选项 | 属性变化 | 选项 | 属性变化 |
|----|-----------|----|-----------|
| 理科 | 知识上升，运动下降 | 知识 | 知识上升，感性下降 |
| 文科 | 知识上升，运动下降 | 感性 | 感性上升，魅力下降 |
| 理科 | 知识上升，运动下降 | 魅力 | 魅力上升，知识下降 |
| 感性 | 感性上升，魅力下降 | 运动 | 运动上升，知识下降 |
| 魅力 | 魅力上升，知识下降 | 图书 | 知识、感性上升 |
| 运动 | 运动上升，知识下降 | 其他 | 知识、感性上升 |



高领爱花 (声优: 早见纱织)

与主人公的同年级，是网球部的主将，文武兼修的优秀生，又是典型的小姐类型，虽然很受周围人的关注，但最初和主人公保持一定的距离，三个女孩中难度最高。



性格分析：女王型高傲傲娇，为什么这么说呢？想要和高领接近的朋友们注意了，高领属于比较接近的类型，即使是主动接近，她也会和你保持一定的距离，和她交往就只有增加见面的时间，慢慢来别无他法。

攻略要点：在三位女主角中属于最难的类型，因为性格高傲，总是与人保持一定的距离，对运动和知识属性都有一定的要求，当你与她的好感度累积到一定程度时，越是与她接近越是需要你，但越是不理她，她反而会主动给你发短信或邀请你之类的，女孩子就是这样，捉摸不定的怪咖啊。



柿柿崎宁宁 (声优: 皆口裕子)

主人公的学姐，在打工的地方也是前辈，也许是害羞和内心都比较成熟的原因，总让周围的人产生依赖感。就算是现实中，这样的女孩子也会让人不知不觉产生好感。



性格分析：御姐型，性格成熟稳重，所以即使不主动和她打招呼也没有关系，但是，一定要注意表明自己的心意，毕竟女孩子还是很害羞的。

攻略要点：宁宁属于积极主动的类型，对魅力和运动方面有所要求，与其他两位女主角相比算是比较容易上手的角色，所以没有什么特别要注意的地方，经常去打工的地方和她见面，然后彼此熟悉了发短信，关系再进一步，约会的地点去约会，然后处理成熟的一想要在最短时间内容有人约的朋友们不要错过。

关于游戏中的短信功能介绍

将与女主角的好感度累积到红色左右，短信功能开启，可以在早上和晚上发送和接受，短信的上限是50条，可以删除。当收到女生发送的特殊短信时，会出现特殊的回复选项，只要点击回复——发送即可。如果只是平常的打招呼的话，则只能回复普通的短信信息（谢谢之类），而且只能回复一条，不能多发。发给女生短信以后，一般只需要3——5秒的时间即可收到回复，超出这个时间的话，有可能就得不到回复了，所以还是赶紧去洗澡吧。

随着入手的新地图的增加以及完美结局的出现，可以更改短信的语音。

关于通关后二周目的部分介绍

触屏区增加了日历、情报、地图、物品以及电话选项，并且可以在初始画面选择真实时间模式和传统模式，行动力消耗行动点。注：不得情况下关闭电源降低好感度。二周目的剧情建立在之前进行的剧情之上，主人公和女主角的关系



1 游戏的操作系统十分简单，全程跑操场，简洁方便，还可以从游戏中获得。

今天起两人一起生活 一起哭一起笑共同面对

第四阶段 告白

友好度显示杆上升为红色后,出现家子早上主动邀请你一起上学的选项,小早,居然会邀请我一起上学,真是做梦也想不到。

清晨醒来,发现有人推门叫我,竟然是小早,而且是一身家庭主妇打扮,这究竟是……“老公”

“天哪,我晕了。”“真乖……真乖我们结婚了?”“难道你忘了?”小早川一脸的不高兴,紧接着就哭了起来,“别哭别哭,我在开玩笑啦。”“那要我说100遍我爱你。”“100遍……100遍……我一看脸红了,原来这是个梦。

(做梦后,很快进入最终阶段)上午来到学校,小早川约我到楼顶,说有话对我说,一番小虐乱撞之后,不知道迎来的会是什么命运。小早川一反常态,开门见山的对我对我说,“我喜欢你,我们可以正式交往吗?”天哪,这还是那个爱答不理的小早川吗?虽然不敢相信,但我还是含含糊糊的说道“当、当然。”“那么,我要你说100遍我爱你。”

梦想实现了,不过未来究竟会是什么样子,我真的不知道。(完)

玩后谈,现实里的尼特族、御宅族们,见到心仪的女孩之后,或者会因为吃不着葡萄而说葡萄酸,或者干脆甩甩头做鸵鸟逃避了事,待回家之后有YY、梦、聊骚感。这部游戏《LOVE PLUS》的精彩之处就在于,玩家可以当做是一场现实世界的练习,因为游戏中的情景和对话十分逼真,与现实无异,笔者认为这是部鼓励宅男们走出自己心灵深处的励志游戏。而制作方也下了很大的功夫,因为加入了大量的新要素,在游戏通关后的二周目,让人感觉游戏仿佛才刚刚开始的样子。



序曲

游戏中的主角,玩家扮演。搬到了一个新的城市,他不知道,将会与女孩子产生命运般的相遇,并且还会发生一些对两人非常珍贵的奇妙回忆,这个故事正在慢慢拉开序幕。

第一阶段 见面

我,主人公,和父母搬到了新城市,新城市的车站附近有个公园,感觉还不错,不过没有时间来往玩,因为要转到附近的私立“圣野高中”办理转学手续,这个学校历史悠久、校风良好。虽然可以直接就读高中2年级,但是凭考试成绩1分差……办完入学手续,顺便在学校的图书馆转了转,忽然眼前一亮,看见一个女孩坐在桌子旁边,不知不觉就被这个女孩吸引住了。因为看的太专注了,她居然走了过来,被突然靠近的我吓了一跳,当她开口严厉斥责我的时候我才知道,原来她是这儿的图书委员,好像叫小早川。

开学以后,每天的课程都是由自己来安排(因为想和小早川见面,所以尽量多安排学习和图书馆的选项),随着时间的推移,自己的知识和感性也在慢慢积累,终于引起了小早川的注意,这时才知道,她的名字叫小早川,原来,我是低她一年级的学妹,现在是图书馆的图书委员。知道了这些,接下来要做的自然就是申请加入学校图书馆的委员会了。

第二阶段 熟识

因为每天都要去图书馆进行执勤,所以和小早川见面的机会也自然而然的多了起来。每次见面都要和她打招呼(与小早川见面时会出现普通打招呼、叫名字、问候她和默默走过),不知道小早川到底喜欢什么样的方式,所以就先问候她一下好了,慢慢走向小早川的身后,牵起了手。“唉!”,不出所料,她被结实实地吓了一跳,“干什么?你这个傻瓜!”,我下子不知所措。“唉”的一声,小早川跑到了我腿上,然后扬长而去,还好只是踢在我腿上而已啊,小早川,我不是故意的(暗恋!吓死人的结果)。第二次碰见小早川,如果不理她,她会不会主动来和我打招呼呢?【选择默默走过】,结果平静

如水,波澜不惊……女孩子果然是不会主动的。还是选择普通打招呼吧,“嗨”,被从鼻孔中发出的声音蔑视了一下以后,依然是扬长而去。不过我看似手地还不是很讨厌的样子,下次还能是这样打招呼好了。虽然坚持不断的坚持无继续战斗,不过依然是被从鼻孔发出的声音蔑视,次数多了,小早川自己可能也厌倦了,好像开始慢慢接受我了,于是直呼其名吧,“小早川……”,“哼,是XX高啊。”态度明显变了很多吧,看来一切进展的非常顺利。

(因为好感度出现,进入固定剧情)一天晚上,出门去外边的便利店,忽然看到了小早川(不是冤家不聚头啊),好像在和什么人吵架的样子,那还用说,当然要去看一看啊,小早川看到我出现,立刻和那个人说,“这就是我朋友,怎么样,他可是最喜欢和人单挑呢!”我再看看“那个人”时,不由得一惊,好大一家伙,身上全是肌肉不说,脸上都是横肉,更要命的是,“这家伙”竟然拳脚都拿起来,“听说你很喜欢单挑啊!”我则想逃走,忽然想到那个笨蛋还在一旁,于是赶忙拉好了她,飞跑离开……“其实你刚才自己逃走不就好了?”,“怎么可能?”,我心中暗想,你这不是废话?看来小早川和我的关系,迎来了一个新的起点。

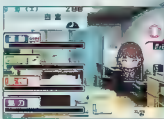
第三阶段 交往

经过大块头事件以后,小早川对我的印象大改观(好感度上升,增加了放学后邀请她一起回家的选项),不过前几次她都拒绝了,有一次,我抱着无比的爱意的心再次向她邀请的时候,她莫名其妙地说道,“讨厌,才不要跟你一起走嘛!”……不过如果条件跟着我,我也没办法(蓝情状)了,我的眼睛闪烁着激动。和小早川漫步在回家路上的感觉就是好啊。因为只有两个人了,所以渡子的话也慢慢多了起来,原来她喜欢听那种,什么什么音乐,反正我是不懂,有时候,她忽然就会叹一口气,真是不明白女孩子啊。

坚持不断的进行放学后作战也有一段时间了(好感度提升之后,一周回家的几率达到100%),一次,忽然觉得应该正式约会了,于是提出了周日约会的建议(好感度上升到第二阶段紫色时,触发约会提议的剧情),在一番扭扭捏捏之后,小早川居然答应了,不过,去哪里好呢?“动物园吧。”果然那部老土啊,不过,只要有小早川就好了。

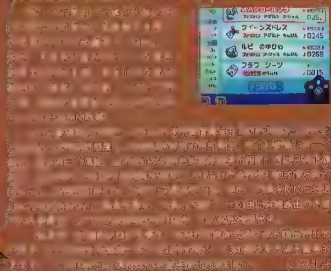
周日,小早川换上了一身休闲装,动物园的约会作战进行顺利,不过这家伙居然只在猫科馆里呆了一天。

第二次约会,地点是,电影院,真是土的掉渣啊,在电影院的时候,小早川忽然说她家里来了新妈妈,而且新妈妈还带着孩子,我终于明白为什么她总是闷闷不乐了,放心把孩子,我守护你的。随着约会的顺利进行,每天见面、放学一起回家已经是每日的必修课。(注:如果可能的话尽量避免与两位女生的见面,以提高完美结局的成功度。)





猥琐中年大叔的恋爱魔法书 使用无敌送礼攻势俘获MM芳心



| | | |
|------|------------|----------|
| 本游戏名 | 恋のバルコンドリッパ | 2006年12月 |
| 游戏平台 | 任天堂 DS | 4800日元 |
| 卡带 | 1人 | 1Gb |
| | | 全年龄 |

中年男当主角的恶搞版绿野仙踪 稻草人机器人狮子各显神通!



序章

片头动画之后，35岁的猥琐中年大叔汀格尔被传送到快速送来的爱情魔法书中。先用她拨笔将汀格尔画醒，在房间右侧的桌子上点击箱子上的黄色开关后可以拿到地图、日记本、红色珠子和一颗螺丝钉。左侧的桌子上可以拿到锤子、空瓶。里头的红箱子暂时打不开。用锤子砸破桌上的蘑菇怪娃娃能得到100日元，出门从大叔拿到绿色超人(?)服最后游戏正式开始。



Page 1-1

先左右边场景对在修理机器的大叔用锤子，之后再对大叔使用，对话后可得到一把钥匙。会大叔那调查旁边的工具桶使用钥匙，结果大叔放出了一大口气，回房间对着红箱子使用钥匙发现打不开。出来向大叔可得另一把钥匙。



Page 1-2

去农场调查鸡窝中因没阳光的东东会被鸡啄并拉往调查上面机器再转动机关(左上角第一项是调查调查完后会出第二项)。用食物引开鸡后得到鸡窝中的钥匙。回去用钥匙打开屋里的红箱子后得到一把钥匙，去右场调查将箱子给人叔看一眼。



Page 1-3

调查大叔旁边机器上的三处管道，分别用起子将漏气管道处松掉的螺丝拧紧，再去右侧机器上将其螺丝拧紧。此处是一个小游戏，分为三个阶段，每阶段需要拧的螺丝会变多，需要在限定时间内完成才行。完成后与大叔对话再调查机器上红色的开关就会被人炮发射上天。



Page 2-1

本关一开始汀格尔会掉进牢(?)洞里，右侧的场景中有一个雕像，调查其背面发现有个开关，开启后雕像会向外倒水，用瓶子将水接满还能洗干净身子。准备离开这个场景时会掉下一张纸，捡起后去半圆附近会被光头人捉走。对话后花30日元买下本关的地图，以后所有关卡的地图都需要在伪装成各种东东的光头处花钱购买。接着去最上面的花园中采花，这里一共有红、蓝、黄三种颜色的小花，每种颜色小花的花瓣数目也各不相同，三种颜色的花各采一朵，事先计算一下，三朵花的总花瓣数需要正好是15片。



Page 2-2

进入中间水车状的屋内，与右边正在睡觉的紫衣胖姐交谈。之后把三种共15片花瓣的花和女交给左边那只黄色的蜜蜂洗澡，条件必须符合这个才算成功，否则就得重新摘花和装水。



Page 2-3

出来后去花园看到左侧蹲着只乌鸦，调查稻草人的衣服进行伪装后会变成乌鸦用棒球棒，下去捡



Page 1-1

往左走会看到只小狮子掉进河里正在挣扎，使用稻草人的第2项即可将狮子救起来，以后会有存档点出现，会给出当前游戏的提示。继续往左走，在农场上的屋子门前会遇见一个美女，不过美女被汀格尔的“愚蠢”吓跑了。继续往左走进入第2小关。



Page 1-2

往下走会看到一球形飞船与大卡车相撞，调查飞船可以进入，但是已经无法正常运转。先往下走，点击那个大“玉米”后会出现像纸一样的光头，花30日元买到本关地图。之后回飞船处往右走，发现两只乌鸦将一个机器人体内的电池给吃掉了。回飞船处往上一走一个场景，派玉米人钻进地洞里可以拿到一块电池。去农场主屋子右侧调查派玉米可以拿到一颗派玉米，进入农场主的屋子，左边可以得到一个派子，对右边的火炉使用派玉米可以得到派玉米，将派玉米给每个点处的地魔萨萨可以得到一个隐藏图像。在左边大板上会看到有一只乌鸦拿着电池，用派子将乌鸦打跑后得到第2项电池。回到机器人处将电池给其装好盖上盖子即可成功启动，回去前救狮子的树屋里会遇到机器人，再回到飞船那里进入下一小关。



Page 3-3

机器人刚走上飞船就停止了行动，估计是生锈了。此时需要先去农场主的屋子用派子将右上角的箱子打下来，再去飞船下面的场景用钥匙打开开着锁的箱子得到一节管子。将管子交给农场主后他会从后面

吸出油来，不过油桶不小心掉进了地下的洞里。此时才发现信箱不见了，往下走会发现原来稻草人是给乌鸦锁定了，用弹弓击中乌鸦3次后即可放下稻草人。回去用稻草人给油桶加油，用油桶让机器人恢复行动，谁知飞机到就飞走了！

Page 4-1

跟机器人往左边走会发现一个大桥，调查树洞可以让稻草人去拿卢比，有一个树洞上会有油桶，油桶会跟稻草人的头50卢比买到地图。左边准备过桥时一王子样的人将上绳子系到树上，往左走再向右走一下下来回到存档点附近与机器人对话后正式成为伙伴。

断桥往上的场景有棵大树，但是现在众人的力量无法将其推倒，往右走一个场景，这里有棵睡觉的大树可以用稻草人的第二项技能将其推倒。右侧的水池中可以得到箱子，路上单独的箱子从反复点会出现一株植物并得到不少卢比，但不能将其弄灭几秒会倒扣50卢比。回大树处发现已经被移开，向下走再向右走开草人会发现暗藏小径，这里有个度星，其中调查箱子可以得到木柴，调查红色箱子可以得到恐怖故事书，还有一个锁着的箱子暂时无法打开，门外还放着一张纸。回圆形草丛处往左走会发现被大蛇挡住了路，调查后发现里面躲着一只胆小的狮子。对其使用3次恐怖故事书就能将它吓跑。

Page 4-2

往左下走到第二个猎人小屋，用稻草人站进左下的洞里再向右打门开，进去后发现星星很黑。先去左下将箱打开，调查桌子可以得到木柴，把钥匙拿到，出门向右到那个度星，用钥匙打开之前锁着的箱子后得到一盒火柴，回猎人小屋用火柴将上方墙边的蜡烛全部点燃。屋下最右侧的箱子里有面镜子，调查左下的狮子头再再打门会把在此处关着的狮子吓跑。同时掉下一个紫色的箱子，箱子里的东西喝了会拉肚，先别喝。

回度星处会看到一个屁股，用机器人站进左下的洞里，让机器人用第一项技能将屁股踢到度星那里，再用打门打开，度星那里，没想，会中了之后去小水池，会看到有根管子伸出水在出水，对管子使用木柴将其堵住让狮子逃出来。再跟路地上的水迹一直来到圆形草丛上，然后要用弹弓打中它，这里要选任意度星的那个草丛会晃动移动，别弄错了。最后去调查度星树旁边发现地上多出一个草堆，先用油桶浇油再用火柴点燃即可把上面的狮子熏下来。

Page 4-3

往左进狮子洞发现它惊慌失措之下竟然从断桥上摔了下去挂在悬崖边的树枝上，使用弹弓两点机器人让她帮忙可以拿到狮子，之后狮子就会加入成为伙伴。在断桥上面的铁条用狮子的第二项技能将其推倒，之后稻草人和机器人先过去，狮子因为害怕不敢过去，需要再给它讲一次恐怖故事把它吓过去。

Page 5-1

在铁杆成形的光点那花50卢比买到本地图往左走来到车站调查少发，墙上的画像后面可以找到个徽章，用弹弓打上面的钟可以得到一颗电池。往左走来到墙上用弹弓将墙上的杂物全部打碎，之后会出现一只怪物，用弹弓的第 项后地会集到

地下，但是也无法通过。这里调查右边的花丛可以得到一朵花。

回车站往左走会发现一个穿工作人员制服的MM在拍照，同样再次被跟拍人抓拍了。打开水龙头可以给狮子装水，对水池使用花朵可以让水变色，使用瓶子可以得到粉红色的水。用狮子的能力去开右边的门会被吓跑，在门下捡到一双手套，小暗处发现狮子躲在很远且过不去的地方。这里需要先爬上暗塔再用机器人的第一项把狮子抓回来，再对狮子使用手套找猫孩子安顿下来。

再用狮子打开车站后的门，进去会发现有一个火车头，右边铁轨上可以找到一辆箱子，在箱子上面可以找到一应急灯，把电池装在上面即可使用，火车头里面右侧的壁里还能找到一把钥匙。去车站左边用钥匙打开门，调查左边桌子上的抽屉可以得到一个把手，将把手安装在火车头上发动火车。调查中间的机关，把桌面的零件全都跑出去了，得到一张表格，接下来需要将这些零件全找回来。

Page 5-2

火车头左边用绳子松掉螺丝并打开盖板可发现个零件。外面火车头上站着一个，需要装备上手套后才能去抓。出火车头会看到一个零件滚着个转盘走了，追到车站使用弹弓打在壁上的零件得到一并且得到转盘。把转盘装在火车头前面，再调查把前面的盖板打开，用稻草人站进壁里可以找到一，但是其会逃跑，之后在暗塔的右侧可以见到（这个暂时得不到）。在车站旁墙上可找到一，要用弹弓打3次。去左边的废物堆，用弹弓打墙上的钉子会在墙上挂到一张，这家伙会去暗塔处和另外一个零件交换，晚上暗塔挂下前面的灯它们就会逃跑，然后马上上下来去左边调查铁轨尽头，等它们跑回来再回答正确调查了全部回到火车头里。

废物堆左边的抽屉里有一个，不过要回答5个问题。问题比按地图，问车站名的答案是さ（问题关键词ステーション），问暗塔旁タカサ的答案是14（问题关键词タカサ），问关フコンの答案是コンぼうや，问家上食物名字的答案是あさだ（1つとけ！）[问题关键词フコノツチコ]，注意表格，只需要答对3个就能过关。

废物堆的电话话筒里躲着一个，需要对MIC吹气才能让它出来。电话左边的洞里自己选第2项钻进去之后，在洞里睁开眼睛可以找到一。水龙头左边的下水道里用稻草人可以钓到一个。在存档点的石头上有一个。存档点左边大树的松鼠洞里有一个，之后这家伙会和你聊两句，接着去调查火车头右边的铁轨使用应急灯找一次，再去车站墙壁的后面后得到一次，还会在暗塔上找到一次。

Page 5-3

再次去车站左边的废物堆抽地图后调查后的问题，这次的题目是固定的，答案是75/51/1096。之后去火车头那里，把零件按照正确的位置摆放就能让火车头变身，但是还是无法发动，此时用狮子的第2项技能可以把火车头推倒外面铁轨上去，之后再过去转动就能让火车头发动。

Page 5-1

火车头半途没油就停了下来，调查在铁轨上的零件 次，再推动让车停住。下车后往右走会见到摘果实的美女，捡起地上的果实她又被吓跑了

前面花园里的人都被主角的猴头吓吓得躲了起来。调查有剪刀标记的商店上角的人，猴头就站在面树叶上，花钱买到本地图。左边的花店下面水池可以给狮子装水，从此刻那个地图去地图右，会遇到一个长者，超超的老兄，对话后好感度魔法书，他还会把拦路的铁桶搬开。

Page 5-2

接着长蘑菇的老兄还会给主角一个地图必备的礼物盒，与商店的小女孩对话后后选左上角第3项送给她，将好感度提升最高后她就会出现并登录到书上。之后去地图正上方的水果店可以找到穿紫衣服长得像稻草人的MM，再往左走的上角地还可登上一个大狗，再往左走会遇到之前那个“鸟人”，在这里可以花钱买各种礼物。

接下来就是买礼物给喜欢的MM们好感度提升到1心，建议先提升大狗的好感度，之后就可以在这玩萝卜的小游戏。狮子力气大，拔萝卜的速度最快，稻草人可以抓蚯蚓，这里最好花时间调高上度卢比，以后买礼物花的地方还是很多的。接着再收集蘑菇头，之后就可以登录水果店老板了，再和蘑菇头对话即可进入下一小关。

Page 5-3

先在水果店花30卢比买下香蕉，从花店往左走到高台，用香蕉把树上的猴子引下来，再去花店帮老板做馒头，帮带狗去抓，一番P后就可以得到猴子的假牙。回花店把狗交给老板，再地图右下角把假牙交给一副痛快快快的钓鱼者即可得到钓鱼竿。

Page 5-4

和假牙人交谈选第4项可得到钓鱼竿，去大狗把红黄蓝绿色的蚯蚓各抓上10根，然后后在右侧的四个钓鱼点各钓各种颜色蚯蚓各钓5次，钓上来的鱼会喂给猴子可以得到不少钱，每钓到新品种的鱼还会在卡片上盖章证明，如果抓到黑色的鱼就可将其还给蘑菇头去。

Page 7-1

先去右边的种子店，水果店老板会把店门打开，里面的MM就是之前把打格尔吓跑的那位美女。被“介绍”认识和种子店老板后马上登录送礼，成功达到1心后即可进入下一关。

Page 7-2

和种子店美女交谈选第一项得到一封情书，之后左边走会出现一黄金色头发的男子，接着去对花店老板的广播使用，之后引出的问题回答P，再去右边梯子上去之前遇过的那里，在这里会见到“绿萝”胖姐，登岸后增加好感度，之后在这里可以拿到张票，把票交给种店美女，再和旁边的猴头交谈就可以把稻草人养成朋友。

带着猴子去下面洞口那棵最高的树上选第一项可摘下果子，可换钱1并得到到猴子的嘴。把嘴交给地图中那个萝卜人，把稻草人换回后去花店帮萝卜人交谈，再合作将左边树上的那只蝴蝶抓下

他会得到一个机器人，回来用小机器人换回金币。去火车头用将通行证扫过以后终于可以继续前进了，同时稻草人学校炫耀金币的技能。



Page 11-1

下来先去旁边排队买票，谁知刚轮到丁格尔就休息了。在左边与小时主中见过的金发男子交谈后这家伙竟然开门先溜了。再看金王表演的稻草人交谈并说，在买票时用炫耀金币的技能，正准备买票时发现稻草人被小虫抓走了。先走用鞋子抛铁门打开，看见了白马王子的踪迹。此时下草丛会发现沙漠地带根本无法通行。回火车旁背包的人帮忙，跟着他去草丛上问些问题，再到买票的场调查下草丛只有昆虫会飞到草原上，用鞋子将虫子打下来交给背包男后得到水便和圣堂。



Page 11-2

进入沙漠后先往左走，到大火门使用狮子的怪力啊嘴消耗100点水才能打开，蓝色怪力啊嘴后可以补充200点水，绿色处理水补充的话需要2枚硬币，硬币是从沙漠中的怪物身上掉落的。沙漠里会像RPG游戏一样随机遇敌，大部分用狮子的怪力即可直接推倒。遇到龙头的怪物后给他150点水即可得到地图，遇到4个仙人掌需要观察动作最慢那只再开弹弓，遇到吹喇叭需要按照指示的顺序点击。第二个场景东北角的大门需要把北区域的3个石柱拖成门前那个图案才开。沙漠中间的大石头用狮子怪力推开后可以无限补水。

第二个场景路口可以捡到一封信，再去刚才动画中显示的位置可以捡到30硬币，之后发生金王与棺材怪战斗，等它快开炮后用弹弓打爆即可。之后还能捡到一张纸，过了门后桥后需要观察图案才能通过沙漠区域。第三个场景上准备过吊桥时出现一只白毛怪挡住了把手，需要它追3次，分别是右上、右下和左上，前两次它会召唤其他怪物攻击你，最后战斗时只要用弹弓打爆白毛怪即可获得。之后将水搬满过3道门进入遗迹，第一道门跳上蓝色机关再选右即可打开门。



Page 11-3

第二个房间下楼梯时要回答问题有几个盒装的土著，答案是3。第三个房间和最右边的两个小室对谜语可以得到硬币和火药，然后用火药把2、4、6、7的火药点燃，其余的则用烟罐灭掉。第四个房间会碰到一个土著MM，与老头对话后第三个房间会显示土著MM并进入，然后回到第四个房间，选一个符合“蓝毛、黑条、尾巴短”标准的让土著MM打扮，得到牛奶后走向石门。出来后用狮子的怪力去敲稻草人，之后发生剧情，由凤凰神将王子吃下后吐火，把牛奶扔给怪物吃掉后机器人会暴走，谁能帮它在限定时间内给怪物喂食，必须按照“是、否、是、是、是、否、否、是”的顺序回答，否则直接GAME OVER。之后再回答“是”怪物就会把金币吐出来。



Page 11-2

终于来到了目的地，这里会遇到许多熟悉的角色。从左边望远的地图会看到被埋藏的龙头，点击头取这里的地图。往右走一堵墙上可以买到红珠子、红蚯蚓和烂鞋子（烂鞋子卖，将近两千卢比）。记者那里可以得到报纸，废墟处也可得到小游戏，右边边栏处看到2楼有人在用望远镜偷窥。回城门口向

守卫炫耀金币会得到一张卡片，回去酒吧可以进去，看吧台小姐并送礼。右边的门里是卖礼物的鸟人。与归地小男孩对话再把刚才得到的卡片给酒吧女可得到钥匙，上二楼看见左边的叔叔正在用望远镜偷窥公主，调查椅子叔叔会把椅子搬走。



Page 12-2

出房间后再用望远镜可以看到公主中毒的过程，跟大叔说了却以为是骗他。第二天下午与伙伴们汇合后上酒吧在门口发现喝了很多，回酒吧与公主的金发女交谈得到制造解药的3张便签。



Page 12-3

出酒吧从记者那里拿到报纸，接着就是利用月球在关头回来再叫叔叔修材料了。

首先回到第9关，进洞洞对采药老头使用1号便签可得到一瓶药膏，再回第2关，去厨房处打解毒水再按紫色蜜蜂可以制作出一个解毒水。

去第6关，把2号便签交给稻草人后得到特殊鱼钩，去第10关的圆形钓鱼场用特殊鱼钩可钓到鱼，钓完后得到钓鱼的鱼钩。

去第4关，调查那棵人腿树发现树上的6个果实都拿不了，需要把它们都砍断。右边的水池里可以钓到一个：下面用弹弓打大钟得到1个，调查圆形桌后再用弹弓打得到1个，废墟上用弹弓打松得到1个，猫人小屋拿到过期饮料后去存档点左侧城堡的树上，将果实给松鼠喂后得到1个，调查猫人小屋边上的树发现拿果子的松鼠被蛇吃掉了，之后去水池处用弹弓打下面的花吸引蜜蜂，青蛙会跳下来吃蜜蜂，抓住青蛙引出洞后得到最后一个果实。将所有的果实交给后得到新的果子和地图。

去第10关，在办证大楼前与绿发男子对话，去翻箱的鱼缸与花匠对话得到卡片，将卡片给给了两两的鱼后看剧情。再去下方的走廊找到拜拜被拒的牌子，给怪物得到新的果实。回到鱼缸前得到3个问题的答案分别是第1、3、4号。办证后跟男子对话开启1个隐藏图案，回到鱼缸那得到新的果实，飞回第4关把花匠给给人脸，并用鞋子接下眼。最后飞回第12关把所有材料交给金发女。



Page 12-4

进城，从左边到底层扳动开关从右侧坐电梯到1F找金发女拿到解药。进门拜见国王并把解药给床上的公主喝下将其救活，之后就是乘坐送礼物了。



Page 13-1

出门后用望远镜偷窥公主，下楼与伙伴们汇合，街上一片乱七糟八，与记者交谈后发现公主金跑了。地上有路标可以看见，城门口看到白马王子的丁格尔众人正在攻击守卫，之后正原丁格尔众人被守卫们抓住了。



Page 13-2

调查守卫可以偷听他们的谈话，左边的女守卫可以录但无法送礼。飞回第12关，在酒吧上的调查被拒收戒指，在酒吧吧台遇到便衣的女守卫，登录并送礼到10。2楼地上捡到要送给1号便衣的偷窥地图，调查3人组桌上的食物得到骨头。出门后跟国王的女侍，在礼物栏里将骨头送给狗，再进酒吧将偷到的戒指送给

女守卫。搞定后飞回第13关，女守卫就会放出主角。正准备去偷小门进去时公主出现，他会开动画工像变成机器人和白马在后面设下的机关配合想干掉丁格尔一行。战斗开始后往左去让稻草人站进下水道到直道电源插头，左边的门开了用狮子的怪力去推，将稻草人后入后起子卸掉底部的一颗螺丝。喇叭用稻草人前进去塞住，拆第2颗底部，火枪用机器人第一项技能指住，磁铁用狮子的怪力将机器人放下后再卸掉最后的一颗螺丝即可取出。之后到了为了掩护公主独自留下守住从天而降的次石。



Page 13-3

接下来这一段类似潜入游戏，等第一个士兵指向某处说时点反方向的柱子前进，第二个士兵需要等其走到尽头时点前点之花瓶前进，重复两次后来到第2个场景。此处死敌和第一个场景差不多，不过后面当士兵走向边上时需要马上离开，否则会被发现。第3个场景从右边到1号门，调查电梯开关发现断电了，剧情后把把公主的解药送到鱼缸里，再将带过鱼的食送到水中可触发上。调整摄像头一次再戴上手套用笔在墙上上画即可成功逃走，最后机器人牺牲自己连线路将丁格尔和稻草人坐上电梯上楼。



Page 13-4

剧情后先失去在窗上上再开窗，等士兵来点油灯时绕到其身后的武器架将椅子推倒压死士兵，从士兵尸体上搜到钥匙后开，旁边得到钥匙。在断掉那2号尸体后取得钥匙人坐在上面时过去成功逃走。接着稻草人也掉了下去，最后终于相见公主。



Page 14-1

到达宴会现场，替金发女并送礼成功后即可从柜台拿到钥匙进入舞厅。接着是和金发女共舞的舞蹈，建议先飞回第2关和第5关，分别在农场主屋前和火车头下方的地下室里找到两个曾被丁格尔吓走的MM，登录并送礼到1心（后者可以送第9关关掉的怪像机直接到1心）。



Page 14-2

与金发女PK需要先在人群中找到对方，再按对方的舞步走跟紧一次即可，非常简单。宴会结束，公主突然宣布要嫁给丁格尔，正在两人准备接吻之际，承以已经死去的伙伴们先后登场并带来了真的公主，原来眼前这个公主是金发女假扮的，事情败露的金发女带着白马王子启动魔法逃走，对话完后追击过去就是最后的BOSS战了。

最终BOSS分为两个形态，第一形态有三种攻击招数，首先是隔空放出一只蚊子，用弹弓打碎即可，然后就是放出三只绿色的虫子，必须在其靠近前不断用弹弓打它嘴巴数次将其摧毁，最后的比较麻烦，是一只蓝色的飞鼠，其身上会不断刷出青蛙来咬你，需要一边打青蛙一边打其头部。全程只要有一空暇就打金发女的头部，这是她的弱项。



Page 14-3

第二形态攻击招式跟第一，会不断发出金发女和公主的卡片被放飞，金发女的卡片必须打爆，公主的卡片则不能打，打爆卡片上即翻，翻到后面速度越快。胜利后回到王宫，一大串剧情后需要选择最后的舞伴，在这最后的浪漫中，跟国王大叔也飞到了自己的世界。这之后得到的东东飞回第2关对监狱使用可以得到音乐盒。



Page 14-4

形势攻击招式跟第一，会不断发出金发女和公主的卡片被放飞，金发女的卡片必须打爆，公主的卡片则不能打，打爆卡片上即翻，翻到后面速度越快。胜利后回到王宫，一大串剧情后需要选择最后的舞伴，在这最后的浪漫中，跟国王大叔也飞到了自己的世界。这之后得到的东东飞回第2关对监狱使用可以得到音乐盒。



Dream Club

夜店入场 喂不，《梦幻俱乐部》终于来了，正如广告宣传的那样，这是款享受夜总会生活的激情游戏。也是款非常特别的恋爱游戏，没有纯情的校园，没有青梅竹马的苦涩，有的只是那金钱美女和佳丽交汇而成的灯红酒绿。有钱的爷们，来享受这快活的夜生活吧。

□文/烟扇

| 名称/语言 | 梦幻俱乐部 | 支持语言/平台 |
|-------|---------------|---------|
| 英文名称 | D3 PUBLISHING | 7140E 元 |
| DVD | 1人 | 69.9 |
| | | 15岁以上 |

自动存档，人生无悔

本作存在一个非常巧妙的自动存档功能，它会让传统的SL大法受到很大限制，甚至对使用SL做出惩罚。

游戏会在打工结算后、商店购物后、入店指名后、出店约会结束后进行自动存档。如果玩家在店内或店外与小姐对话、约会时中断机电源，或是按手柄西瓜键重启，再次读取记录时会判定玩家擅自离开，小姐的好感度降低，且时间自动向前推进一周，上次中断的对话、约会等事件全部按没有发生过处理，两次来夜店虽然还可以重新来过，但某些对话的结果可能会发生变化，有可能出现上次的约会成功但这次却失败的场合，而且因为时间推进了一周，会造成某些季节限定的事件无法发生。总之，想靠SL来作弊，是要付出代价的。

其实，这个“抗SL”的系统就是利用了“入店指名后”这次自动记忆，当你在之后的对话中退出并读取这个记录时，系统就会自动推进一周并保存，厂商这一招不可谓不高明。

一年期限的夜店公员

“本店只有心地纯洁的人才可入内！”是的，从进入游戏的那一刻起，你就能招待为梦幻俱乐部Dream C Club的会员，享受花丛中流连忘返的资格，不过期限为一年。

游戏的目的在一年期限内，在夜店中与自己中意的夜店小姐相识、相遇、约会，最终达成告白。游戏时间以周为单位进行，自故事日历的日历会渐渐流逝当前时间，每个月共4周或5周，5周时会与下个月的第1周重合。52周全部过完若游戏便会强制结束。

每周的周是打工时间，周六是夜店开门的时间，一次打工结束后会自动推进到周六，可选择去夜店或是休息，选择休息的话本周结束并推进到下月，要玩儿的话睡觉就过了。

是恋人还是朋友卡？



游戏共4种结局，包括共通的一年期限到期结局、不同角色的Bad结局、Normal结局、Happy结局。

要成功达到快乐Happy结局，需要积累足够高的好感度，并达成一系列关键事件，包括关键对话、指定的礼物、约会时的外放选项及派生的后续事件等等。全部满足后，在游戏后期的某一周，与该女孩喝完酒后她会提出“大事业话的”之类的邀请，之后成功告白。

如果没达成完整的关键事件，而好感度高的情况下，也同样会有告白事件但会收到“你是我最好的朋友”之类的朋友卡，即Normal结局。

既没达成完整事件，好感度又低的场合，就进入Bad结局，一切都是一场梦。Happy结局所需要的事件大多环环相扣，很多环节需要完成一个才会触发下一个，而有些却是过时不候的，少一个就会警告你告白失败收到朋友卡，所以每个选项都要慎重之又慎。

一周目游戏的继承要素

不管是哪个结局，在通关后存档保管保存后，都可读取存档进行二周目游戏，继承的要素有：饮酒LEVEL：一周目基本不可能达到最高的LV10，多周目就没问题了。

所持金钱：打工挣来的钱都可能继承到下周日，最高可带99万9999。

所持有的道具，包括自己手里的和送出去的，已经送给小姐的装饰物都会继承。

喜欢的OK的曲目：目前为止每名小姐可唱的卡拉OK歌曲。

喜欢的相片：所有收集到的小组会和各个约会收集到的照片。

达成过Happy结局的小组的彩信。

如果不想会金钱困扰的话，可以在一周目时不去夜店，年时间全部用来打工挣钱，并去商店街把能买的东西都买齐，一年期限结束后通关，还能拿个成就，之后一周目继承后你就是有钱的爷了，酒池肉林的日子不再是梦想。



CHECK 打工赚钱做人生的赢家

风流的前提是有钱，没钱的穷鬼是不受欢迎的。游戏一开始有3万块，但这点钱最多能活两次。要想有钱来招嫖还是要努力工作赚钱。

主人公没有固定工作，每周都可以选择报酬期数不同的临时工作，随着时间推移可选的工作种类会增加。

超市便利店 工资固定2期、期间，超过一定次数后还会再给2千。

打网球赚两 期间一周，可能赚也可能亏，有10万、7万、5万、2万、1万、5千、1千、5百、-1万、-2万多种。

接洗工 工资固定2期，期间两周。

兼职工作 分数越高——20万3周、20万5周、25万3周、5万3周、40万5周。

单从数据上来说，工作约40万5周是最划算的，但这个随机因素很强，是一个很容易错过某些事件，求稳的话就继续接洗工或赚了两二周目。至于赌博，闲时玩一玩可以，不要沉迷。

CHECK 购物送礼讨女孩欢心

送礼是历朝历代各国各民族通用的社交手段，交友文自然也不少了这个。送礼用的物品都是在商店街购买的，周时送第二项则可去商店街购物。

商店街的商店大致分为三大类 第一类基本都是价钱超便宜的奢侈品，一般只用在特殊场合的送礼上 第二类多是些普通的玩意，做平时的送礼用，第三类和后面都是些装饰品，买来送给小姐后可以在衣服更变时给她们戴上。发生特定剧情时，第一类奢侈品还会出现特别的道具，如绝版小说、生日蛋糕等，这些东西当然是必买的，当然像小说、生日蛋糕等，有些道具也会混在普通的道具里，买的时候要多加留意。



在商店街购物时有时会碰到某个夜店小姐，这时就会触发剧情，某些角色的Happy结局也就跟此有关，没事的时候多来商店街转转吧。

CHECK 夜总会 有钱人的俱乐部

钱赚好了，礼物买好了，就要开始造访了。每到周六，就可选择去Dream Club，在店门口的接待处点名某个陪酒小姐，确认后就开始正式开始了。

如果选第一指名的小姐，一开始会相互交换手机号码，之后就开始了喝酒。一场活动是60分钟，除了第一次外每两分钟，小姐会收你5分钟，吃小吃10分钟，喝卡拉OK会花掉20分钟。时间用完后，小姐会询问要不要加时间，要是的话就会再加40分钟。在喝酒时按Y键会有Order、交谈、点卡拉OK三种选项，Order里可选择叫小吃、喝卡拉OK或加酒。

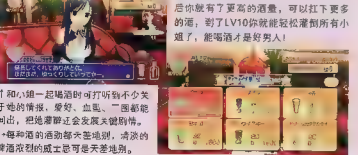
以上的这些活动都是要付钱的，除了入场的7千和点名的3千外，每杯酒和每盘小吃、每次卡拉OK都是要掏钱的，加时间也要额外加5千，不过这些费用都是在活动结束后统一结账，欢乐时刻就别管算账问题自己心理价位。

CHECK 陪酒的不是酒，是寂寞

酒是好东西，它让不可能化为可能。喝酒是这款游戏大的特色，也是最有意思的部分，游戏的核心要素都与其有关。

小姐给你倒酒后左下框打开，喝的频率可自己控制。喝酒时屏幕上方有个带LV级别的槽，这就是伏酒槽，每喝一杯酒这个槽就会往上涨，涨到一半以上时屏幕会开始晃动，这时就是醉了，如果喝到槽涨满，你就会因不剩酒而醉倒在地，此时当晚的活动就会强制结束。

每次喝完酒转场后，会根据当前的饮酒槽高低增减下次饮酒经验值，越高涨得越多，喝多了倒地同样会涨，涨到升一级后你就有了更高的酒量，可以扛下更多的酒，为了LV10你就能轻松碾压所有小姐了，能喝酒才是好男人！



1和小姐一起喝酒时可听到不少关于她的情报，爱好、血型、三围都能引出，把酒量涨到会发展关键剧情。

*喝酒和酒量都会大量提升，清凉的啤酒饮料的威士忌可是天堂级别。

CHECK 酒后吐真言，灌酒大法

什么是男人？能喝酒的才是真男人！自己喝闷酒喝醉不算本事，把小姐灌醉让酒后吐真言才是我们的目的。

游戏中陪酒的小姐是跟着你一起喝的，当她们喝到一定程度时就会喝醉，脸上泛起红晕，同时说话也会走调，就连字幕中的字体都会歪了。这时与其交谈，会说出生平时不会说的话，有些问题的回答也会发生变化。如果小姐醉的同时你也醉了，就会进入关键的ETS阶段，这时选择交配也会出现推进剧情发展的黄色选项，大多数主动选项都是在这个模式下进行的。

这里有个技巧，点酒时，给自己点满酒等酒劲到的，而给小姐点满酒劲最快的Dリームカクテルプログラム、威士忌等，这样你喝不烈三杯就醉就醒迷糊了，接下来要推进剧情还是……哦不对，是进入ETS纯洁的交谈就很容易了。

CHECK 拼酒、涂番茄、卡拉OK

光喝酒无聊？那我们来玩游戏吧。几种穿插在活动中的迷你游戏除了增加游戏乐趣，还能增加角色的好感度。

在交谈中，无论是否醉还是没醉时，有时都会出现一个“もつと飲み”（喝一点）的选项，选之即可进入拼酒的小游戏；你需要顺时针转动小摇杆和小姐比赛喝酒，最先把杯内的酒喝完就赢。这个小游戏需要饮料LV做支持，不然不仅赢不了，还很容易翻船，建议选LV3以上再来拼。

在吃小吃的菜单中选择“オムライス”（蛋包饭）可以玩一个养鸭的小游戏，控制番茄蛋包饭上画图案，分几个难度等级，沿着图案连接成的线画就行，所花时间越少越好。

卡拉OK（カラオケ）就是类似《偶像大师4》那样的打节拍游戏，小姐会唱歌跳舞给你欣赏，画面下方会有ABX+和节拍交替出现，只有GOOD和BAD两种判定，需要节拍完全重合时才会GOOD，同步率超过100%就算大成功。进入VIP房后还可按STA键切换为欣赏模式，用RB、RT和右摇杆自由切换角度欣赏。

CHECK 约会、调情、暧昧的诱惑

喝酒进入ETS成功邀请约会，在活动结束后就会进行暧昧的约会（约会1）。达成条件后女孩也会在活动后主动邀请你约会，这些都是达成Happy结局的必要条件，千万不可错过。

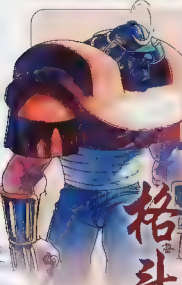
约会时都会在对话中穿插问题选项，选对了会增加好感度，选错了会减，特别是王族的是某些选项会跟新生的对话或新的剧情，这部分是最关键也最容易错过的步骤，即使冒险SL回来也要选上。每次约会结束后回家会收到女孩的感谢短信，同时附赠一张照片，按X键查看并收藏，这也是收集要素之一。

有的约会还会穿插感谢事件，女孩会让你触摸她身上的某个部位，这时画面上会出现一个手形状的光标，控制它对准相应部位按A键触摸，摸对了会增加好感度，摸错了也不会减，但你要是乱动会招来不该碰的部位（比如……）会大幅降低好感度的哦，你是个心地纯洁的人对吧？

祝你生日快乐！ 一起来玩游戏吧！

Happy Birthday to you. 短短信在时间内 每名夜店小姐都有一次祝贺她们生日的机会，感谢她们的你，一定不想错过吧？那就抓住机会吧。

首先要知道她们的生日，直接问本人是问不出来的，要借助与关系好的小姐来得知，举个例子，比如想知道亚麻的生日，就要和她的好友雪绘搞好关系，不用多，指名雪绘一到两次，她就会发信给过来办亚麻的生日是6月25日。之后去商店街买生日礼物，有生日蛋糕或鲜花可选，到了生日的前两周（亚麻会特别，其他女孩都是前一周）去夜店指名她，在交谈中选择6月25日，就会祝贺她的生日并赠送生日礼物。回家后收到她的感谢短信，附赠一张生日照片，这也是达成Happy结局的必要条件。



威武雄壯氣勢逼人的西洋武士

斗技場中的二刀流惡鬼

提到切尔西(Soccer)这个角色，大家印象最深的大概是《快乐大本营》中帅气的BOSS，以及出现在《少年派》中的那个怪人。归国怪，这位大哥从本质上来说不能算一个坏人。虽然他也是 Mad Gen 的干部成员之一，但是与达姆德、艾迪·F 以及老猪贝尔这些老油条相比，苏杜娟显得年轻很多。虽然他是日英混生为一个美国人，但是他对日本的足球文化非常崇拜，不但给自己弄了一件从美国到日本的机票，而且使用两把武士刀，以武士流的形象出现在Metro城的地下竞技场中。当科迪和凯等人寻找杰克斯的时候，苏杜娟要他们去竞技场中与自己对决，而且身手相当出色，被地城人一脚踢以失去一半的血，而且他擅入的见识是无敌状态的，许多新玩家一看这个家伙就头疼，但是经过一段时间的摸索之后，你就会发现这个角色其实并没有想象中那么难对付。相反地，巧利用他的无敌规律的行动方式和破盾的时间，可以轻松地将他击败。

低谷中的觉醒与悟道

虽然苏杜姆不算一个完全的坏人，
他所在的组织却是一个不折不扣的犯



堂堂正正的孤高武士

虽然苏尔玛不算不上好人，但是如果说他是一个十恶不赦的坏人，那也是不公平的。首先他非常遵守武士道的精神，在与人面对决的时候能够遵守对立的原则，而且对于一些阴谋诡计切实贯彻心地的难能可贵。像《少年维特之烦恼》中的维加这一点和苏尔玛很像。在《希腊ZEROS》中，苏尔玛被夺了加雄的基业，只身闯进后去，最后经过的生死磕头战。最后他驾驶着自己打败卡卡冲向他得到精神胜利了，摧毁了基地，同时也自己失败死了。对于他的牺牲，纳什和希罗姆称颂他是一个“真正的武士”，苏尔玛则称赞他为“真正的勇士之魂”。在那之后，他也许没有出现在众人的视线之中。如在《希腊》的英雄的鬼魂那个用英语说就是日本语的凄惨的鬼魂了武士的术语，神秘莫测，”就在不知不觉中”然而产生。

CAPCOM电子的猛者

游戏的开发工作背后的辛苦,只有自己最清楚!

神论

God speak

诞生于网络的游戏相关论坛文化，本刊目将会选择整理部分有话题性供读者玩味。是非对错在这里不会评判，也欢迎各位读者来信来函参与投票，我们将在今后的栏目中提供版面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者第一句话为原始话题，以明显色标注，其后“■”标注为针对该话题的留言。

本期关键字：成人主机、PS3暴死、寂静岭

发言者F：终于有成人游戏的专用游戏机发售！在美国发现新晋设计的“SexBox”，根据信息，这个登记，是加利福尼亚的集成电路制造厂 Silicon Xtal Corporation 正在进行的。SexBox的内容是“玩Adult Only的游戏，有独特的操作的视频游戏机”。并且也有视频点播，电影出租，成人团体，MMO对应的记录。■期待，到时候候水货。■看了新闻，脑海里突然浮现N年前神龙见首不见尾的幻影的游戏机？■珍贵性欲，远离SEXBOX。■买回来一个纸壳壳子，里面有人一只。■这种东西应该进军日本，冲击M-GAME市场，必定能成武器。■没有社，这种机器只是废柴，如果抓住，出个尾巴3D，性感少妇HD那就必入丁。■这个预测 不知道是否有模拟器。■

发言者M：新型PS3真的暴死了？秋叶原大电玩零售“Yodobashi Camera Multimedia Akiba”，贩卖开始后10分钟内只有约50~60人排队。下午6点，

大电玩中，首日卖到晚上10点还有货。■说明Sony备货充分，海味一浪推一浪。■有一种说法是，网购气势如虹已经不是血汗，而是单方面屠杀了。■反正淘宝上买得挺快，忍不住想入手了。2k2的价格怎样？■楼主主是不追余力啊。四是工作日，再买是不是什么新玩意儿。首发二次了还排队？还有完全可以事前预订的，下礼拜去拿。■PS3排队的人不多，而且第一个买的是love boy。■PSF2000的首发 2007年9月20日 周日，人怎么这么多？■不知道国内PS3 Slim的销量怎么样。■论坛不是已经有店铺放出来卖吗？最新PS3到货2500，好像都没一个人问！可见国内销量绝对会大“海啸”！■换汤不换药的东西，神机翻不了身了。■楼主说ps3街机音游销量会是多少？给个数吧。■我估计10万不到吧。如果低于3万就算失败，超过6万就比较成功。■等销量出来集体吃席。■今天在长沙看到每个店都有货了 好像没老板的好。PS3零售货源充足~

发言者F：零系列还勉强可接受，而寂静岭、死魂曲这种东西简直就是变态、精神扭曲、血腥、恶心的代名词 既然号称第九艺术当然应该带给人快乐，而东西两方以心理的恨恨不舒 压抑烦躁，心情不好。这些东西稍接触后确实对心理健康非常不利，就犹如从世界上消失！■这玩意儿应该被更严格的过滤，而不是被消灭了。■萝莉的越来越扭曲和扭曲的代表。■没有什么东西是不应该存在的，因为不可能有什么绝对的坏去判断什么东西应该不应该存在。■那你说一个它应该存在的意义或价值？恶人心？让人难受？让人变坏？让人心理扭曲？■有好有坏的才让人知道好坏，应该让所有人读完书以后都会觉得自己是多么的nave吧。■不接触这种反面的东西你怎么能更深刻的感受到世界上正面的东西之间的区别？入活一辈子能感受到的东西感受 下也无妨，免得白来世界一趟。■照这么说的话，OK，以后恐怖片这种类型电影也不用再拍了。■你不喜欢所以就该消失？233。■LZ此刻何必强辩得啊。■零系列为什么不好了，就是单纯为了吓吓人吓人，吓人的手段无非就是常规的那套，这才叫无聊的作品。Silent H系列的设定中包含了很多和哲学、宗教、伦理与心理学相关的内容，有着深厚内涵，Silent Hill的世界不单单是给人 一种恐怖的体验，更能引发人的思考、探究与反省。■

Wii 全民健身机

Wii的称称，所以说是“游戏”，乃是因任天堂的Wii如今尽管销量暴增，三大世代主机销量，最显其实力也确实有一些好玩的游戏，然而实际上真正的传统典型大作数量实在是在减少。对于传统玩家来说，除了少数几款喜欢的动作大作，Wii上面就只剩下各种五花八门的健身游戏了。

按理说，任天堂这种也没有很什么可怕的，毕竟对于厂商而言，开拓新用户和新兴市场是理所当然之事，然而如今Wii上的软件阵容对于传统玩家而

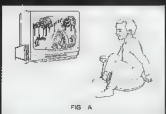


FIG. A

言，实在是有一种被抛弃甚至放弃的感觉。不过如今看来，老任对于“健身机”的称号不但没有任何反感，反而大有将健身精神融入游戏光大的决心和决心。这一点，从最近任天堂申请的一系列专利即可看出。

健身专利一：马鞍

这个专利马 马鞍 的专利特别类似“充气气垫”或者其他类似垫子。向东京，还配备了一个专门用于放置 Wii Remote动作感应控制器的口袋。据悉，任天堂这款专利产品是用来模拟骑马游戏的。当然，按照任天堂专利申请的描述，这款产品也可以用来模拟骑马以外的游戏，或者交通工具也可以。

在这个专利里可以放上 Wii Remote动作感应控制器，这样玩家在乘坐垫子的时候就可以控制屏幕上的游戏角色。玩家可以“骑”上类似马或者其他动物的感觉。或者乘坐任天堂专利中提到的那样。

为了保持平衡——只用手，就能骑。公平来解释，或者举起一两只腿之类的

武器等等。”具体骑马动作还丰富，想象力的游戏玩家发出快速前移/后移动作指令。如果玩过游戏里的角色飞驰的话，玩家就能快速前移/后移动作指令。

健身专利二：自行车

就在“马鞍”专利申请中没多久，任天堂又新递交了一项新的专利，这项专利的名称是“Wii骑行座椅”/Wii Pedal Controller。不过，与之前的马鞍不同，这次的自行车座椅并没有多少周边专利本身的情况说明，但是，却已有详细的对应的游戏和演示画面进行了。

据悉，这个Wii自行车座椅将有通过不同的游戏方式，如跳绳、溜冰、下山滑雪玩板等，还能大概其出临时的重量消耗和。而且，虽然该产品并不仅仅限于任天堂专利。这个周边产品售价69.99美元，支持单人多人游戏。对应这个周边约第一个游戏为一个名为《CYCLING FITNESS》的游戏，其中收录了多款小游戏：《自行车骑行》、《自行车骑行》、《自行车骑行》。

健身专利三：橄榄球

马球、自行车骑行、跳绳等的游戏，这个“橄榄球”了。该专利是在任天堂美国的研究部门由David Chang所近



FIG. 1

提交的一项专利申请中透露的。任天堂计划推出基于Wii和Nintendo“革命”游戏机的健身游戏。

根据专利内容，说明了该控制器的主要工作方式。按照，玩家可以用手柄将球固定在车上做出投掷动作。角度和力度决定游戏球中的投篮速度。左摇杆还可以决定投篮的俯仰角度。按照Nintendo的专利可以设置相关的选项，来调整一些游戏控制器的身体反应强度。例如在射门时可以避开对方的身体，在击球动作中可以避开球速来实现。游戏速度由玩家所输出的投篮速度决定。

说实话，从自己的个人观点而言：虽然这么多年来一直喜欢老任出的游戏，也对其开拓游戏的新领域，但Wii的发售老任的谨慎游戏，离开健康游戏有距离了。体育游戏好玩，但不能总玩，健身机运动性强，但“游戏”游戏不是为了健身——最后，建议任天堂在游戏的投入投入无意义的体验和周边之中……

我与《天使之翼2》

—— 时过境迁,再忆儿时美好时光,乐趣依然。

一直以来,我对运动类游戏都不太感冒,但像有一款以足球为题材的游戏是个例外,那就是TECMO在FC上制作的《天使之翼2》。那是一款以《足球小将》为原型改编而成的游戏。初次见到这款游戏是在我的一位小学同学阿生的家里。那个时候,我才刚见识到小霸王没多久,心里还挺好奇。



充满了向往,而刚好阿生的家里就有一台这样的机器。于是,我便常常在放学后背着爸爸去他家玩一会儿。

这天,和往常一样,我又来到了阿生的家中。可阿生这一次并没有拿出他那盒带有《魂斗罗》的卡带,而是兴致勃勃地向我介绍起了一款足球游戏。当我听说这是一款根据高桥和巳的《足球小将》改编的游戏时,我兴奋了。但当我真正见到这款游戏名为《天使之翼2》的游戏时,我却被它那大量的删减文和复杂的操作弄糊涂了。当即我便将其定为“垃圾”了。

可是,谁也没有想到在不久的将来,我就会喜欢上这款游戏已经被我定义为“垃圾”的游戏。

在放假的时候,我来到了远在另一个城市里的表哥家。可以说,我今天之所以这么喜欢《天使之翼2》完全是因为我的表哥,是他把我带进了《天使之翼2》的世界,我非常感谢他。如果没有他,说不定直到今天我还会认为《天使之翼2》是一款垃圾游戏呢!

实际上,无论如何我也是想不到会在表哥家再一次见到《天使之翼2》的。而且由于表哥每次打机时都会先玩会儿这款游戏。于是我便产生了一个疑问:这款游戏真的那么好玩吗?

终于有一次,我忍不住向表哥问出了这个问题。可表哥只用一句简单的话“好玩”回答了,之后他便将手柄递给了我,要我试一试。我接过后便开始手忙脚乱的操作,表哥边玩边告诉我一些简单的操作方式,例如踢出菜单后按上就是射门等。很快的,我就融入到了游戏中去,我发现之前是我错了,这是一款好游戏。

在不到半个月的时间里,我竟然对一款游戏的看法会有如此大的差距,这是连我自己都无法想像的。不过,不得不承认,《天使之翼2》的素质确实是超一流的,而且与其他运动类游戏相比在玩法上也有很大的不同。它在SPG的基础上加入了很多RPG的要素,比如通过输入指令比赛和升级等。另外,它的画面在FC游戏中也算是非常强大的了。我每次玩这款游戏的时候都有一种在看动画片的感觉。

后来,表哥把这盒带有《天使之翼2》的卡带送给了我。不久之后,我也拥有了属于我自己的FC卡机。

在有了FC陪伴我的日子里,我和表哥一样,每次玩游戏时都会先打一

会儿《天使之翼2》,然后再玩别的游戏。当时,几乎所有我的朋友都无法理解我为什么这么喜欢这款游戏。而我,也曾想过要让他们下水,让他们见识一下神作的风采,但无不例外地全都失败了。从此,我只有打消了这样的想法。

我以这样的日子会永远地持续下去,但人却是一种不安于现状的生物,随着一个意外的发生,我选择了离开FC,离开《天使之翼2》。

事情的起因是因为我无意间得到了一本电脑杂志,在那里我知道了还有MD、SS、SFC、PS这样的游戏平台存在。为了追求更高性能的主机、更高层次的视听享受,我选择了放弃FC和《天使之翼2》投入次世代的游戏怀抱。

在这之后的很多年,我都没有再玩过《天使之翼2》。但直到有一天,我在网上看到了一篇回顾FC经典游戏的帖子,其中就有人提到了《天使之翼2》。不知道因为什么,在看到这个名字的时候,我的心不禁觉得有一点“酸涩”。于是,我找到了那台沉寂已久的FC和《天使之翼2》,只是那台FC早已经无法开机了。

几天后,我在电脑上安装了FC模拟器,重温了昔日的梦魇——《天使之翼2》。没有复杂的操作,没有次世代华丽的画面,但却充满了乐趣。这才是我心目中的游戏。 □文/岁月拾

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.039

小岛秀夫最新访谈

前不久召开的科隆游戏展上,小岛秀夫在与IGN的访谈中透露出有多款尚未发表的新作正在开发中,其中不乏大家期待已久的小岛新作与多年来就制作的游戏,小岛甚至暗示PSP的“和平行者”未来有可能移植到高平台之上。

——MGS4后,你曾经说过不再参与系列的制作,如今因为PSP的“和平行者”而回归——为何你觉得如此难以放手呢?

小岛 我总是说MGS4将是我最后一款我深入参与制作的游戏。然而,当我们开始PSP版制作时,我才发现在



团队内存在着许多混乱纠纷,并且未能如我所想地开展工作。因此,我想我需要重新亲自操刀这款游戏。给你透露点更多细节,关于目前团队内预定制作的下一款Metal Gear——或者小岛工作室亲自来制作的新系列。我们想到领先一步,因此我们需要重新审视游戏引擎,开发工具等等。这个进程需要一到两年时间,不过在这段时间内我们可以做些事,并且我们认为在这段时间内不能只靠嘴与做游戏工作。所以,我们在这段时间内可以制作一款PSP版新作。

——这款新作准备了什么新游戏?

小岛 首先我可以点名说的是《合金装备系列:崛起》,它将会进入预备名单。当然也有新作是我们还没有公布的,我们想制作它很久了——这也包括名单中,同时还有其它几款新作也在准备之中。

这些新作与之前的作品有关吗?还是全新的游戏?

小岛 其中 就是我一直以来都想制作

的——这是一款全新的系列。至于其它新作,有些可能是你们一直想要的,这有可能是,或者可能是其它东西,我们何时能够推出它还需要考虑时机的选择。

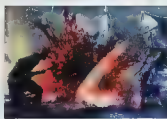
——关于和平行者,这已经不是MGS系列第一次登陆PSP了。它与之前的“掌上行动”会有多大的相似之处?

小岛 事实上,我不会回头去参考上行动。因为制作该系列的人员我也参与了和平行者的开发。然而,我们有着不同的想法——我们所想的是一个全新的开始。如何在PSP上制作一款MGS4的续作呢?更多的设计理念也完全不同了,我们会在PSP上创建一个全新的Metal Gear系列,这是一项全新的研究。我的目标是:游戏方式、故事方式和整个和平行者的世界观有可能非常容易地移植到PS3或者360。甚至次时代主机上。这是其中一个我们努力实现和平行者的目标。

——恶灵城系列中,你最喜欢的是哪款?

小岛 第一款吧。理由是当时我在KONAMI时,它的开发都在我当时制作游戏的隔壁。另一个原因是我当时还非常年轻,我就有一个观念是要制作一款从来没有出现过的恐怖动作游戏。但不幸的是,CAPCOM抢先推出了《魔界村》,因此我认为再也没有什么可以在这类题材上探究了,所以之后放弃

了。这两款作品的原创要素合起来就是我最怀念的游戏了。如果《恶灵城》不是在我鼎盛时期,而且CAPCOM没有推出《魔界村》的话,那么也许现在还会有任何合众准备系列了,而我可能还会在制作恐怖动作游戏,因为我真的很喜欢这类游戏。



1 不仅是和平行者 最近最新的恶灵城作品也将由小岛负责监督制作。

——故事剧情与电影艺术在你的游戏中占着很大部分,新的恶灵城也会是这样吗?

小岛 我不信由你 我还没有真正详细地这样做或者展示DEMOs。巧合地,制作团队与我的审美风格非常相似。所以目前团队努力的结果我很认同,新作《恶灵城:崛起》的音乐非常不错。DEMO的视觉效果镜头非常棒。游戏画面同样也非常出色。新作充满欧战风格,所以你不会认为电影艺术而对我们说应该这样或那样做,制作团队会自然而然地恶灵城制作。

没有距离,没有国界,只有无穷无尽的同乐享受!

网战精英

Vol.5

炎热又快乐的暑假已经过去,广大学子们也已经开始返校迎接新的学年。但作为一名玩家,紧张的学习之余,游戏之心还是却不得的,就当是忙碌的一天之后,用来缓解疲劳的精神。拥上网线,打开机器,和线上认识或不认识的朋友们一起享受难得的快乐时光吧!

□奥博/路路

怪物猎人3 上街常识,做个会交流的猎人

上街不同于单机,是要与其他人合作的,既然是合作,语言上的交流自然少不了了。日本人注重礼节是众所周知的,一起玩时不说就会显得很失礼。菜单画面按左键打开键盘,可输入日文或英文字母,会日语的同学交流应该不存在问题,但不懂的话,都是中国人还好,可以打拼音,和日本人玩的话,就需要了解几个定型文的含义了。

键血界面的下方和菜单界面中都有个“定型文”的选项,这里有一些设置好的日文用语,用来做基本交流和打招呼足够了,这些是常用语的含义。よろしくおねいします!——请多关照,任务开始时一说这个,第一次别人的任务也最好来上一句。

お疲れ様でした。——辛苦了。任务结束时的惯用语。别人要下线时也可以用来做道别。グッジョブ!——干得好!对同伴表示赞扬时用。断尾、破坏部位、击晕怪物时也能用。ありがと。——谢谢。别人帮你补血,把你从眩晕、睡眠中打醒时最好说一句,以示谢意。ごめんな。——对不起。表示抱歉时用。自己猎车时一定要说一句,毕竟全队只能靠两次。ドンマイ!——没关系!别人猎车后说对不起时可以用来表示一下谅解。

此外还有一些其他的交流方法,比如菜单中按加号键发信号,通知同伴注意时非常好用。

XBLA游戏推荐

——《暗影恐惧》

最近LIVE上最火的XBLA游戏就是这款《暗影恐惧》了。超强的画面和一流的游戏性使得这款1700点的游戏显得尤为超值。本作是由《战争机器》系列的开发商Epic Games用虚幻3引擎开发的动作射击游戏,游戏的最大特色就是3D与2D相结合的游玩方式。在推进剧情和徒手战斗时,游戏是高质量的3D即时演算表现,而到了射击部分,游戏就会切换成经典的2D横版过关模式,就像《魂斗罗》一样,相当爽快。游戏中包含了十多种用途不一的武器装备,以及多达上百种的道具,主人公拥有的各式强力特技更是不可不看的重点。值得一提的是,这款游戏的前身是根据Orson Scott Card的著名小说《帝国》改编而来的,剧本相当有深度,看过原作的玩家可以借机研究一下。



一位玩家在游戏中玩到如此高难度的横版过关游戏实在难得

战地1943 驾驶飞机坦克驰骋二战太平洋

做一名合格的飞行员

就机和岛上的飞机能看到飞机。靠近按B键即可驾驶飞机上天战斗,开飞机不同于开跑车,需要一些驾驶技巧。不然只会一头扎进海里。首先要知道右摇杆左右在空中旋转的技巧,飞行的上下操作是以机身的正面,即驾驶舱的位置为准的,当机身旋转180度面倒过来时,上下的操作就要反转,以此类推。根据机身倾斜的角度,要随时调整操作的方向。

开飞机时调头转向也是一门技术。一般情况下,要想对同一个目标进行空中打击,就要来去不断的持续轰炸,而飞机不像车辆那样能随意转向,飞行中即使松开油门,弧线式掉头速度也很慢,这时就要用到“空翻”转向。飞行中拉右摇杆一直向上,直到视角自动调整为机身反向肚皮朝上,这时一个180度左右旋转把机身正过来,再向下滑,就会看到飞机已经掉过头来了。用这种方法掉头效率比弧线式高得多,而且对付身后的敌机也非常管用。反过来则到敌机身后即反转为攻。另外空中向下做空翻也可以,不过要与地面保持一定距离,翻过头时要第一时间升空以免坠地。

飞机拥有两种武器,B的机枪和RT的对地炸弹。机枪主要用于空战,对付其他敌机,以机头的准星为瞄准点,横向飞行的敌机注意打提前量,低飞的话

也可以拿机枪来打地面目标,不过效率不高,炸弹就是专门轰炸地面的了,一发能直接炸毁坦克,因为游戏中没有对地瞄准镜,炸弹要参照景物和直觉来投。炸弹时尽量低飞,以提高准确度,但一定要小心电线杆,炮楼等高层建筑物,高速飞行时一旦碰到上有八九都会机毁人亡。

在飞机上可以跳伞逃生,按B键可随时从飞行中的飞机上向下跳,不过直接跳肯定会摔死,跳之后还要按A键拉伞才能安全降落。跳进海里的话可以不用拉伞。这里也有个战法,故意驾驶飞机朝敌方据点飞去,接近之前提前跳伞降落,是一种不会死人的自杀式攻击。

碉堡和雷达站

分布在据点周围的碉堡要充分利用,既能隐藏自己又能有效攻击敌人。很多碉堡内部都有架好的固定机枪、火力强,射程远,子弹无限,能压制前方约150度范围内的空间,在某些山坡、高低处较大的地形能起到一夫当关的作用。不过弱点也很明显,遇到坦克和步兵火力的清会死得很难看,枪法好的狙击手也能直接把你狙掉。而且要小心敌人那些手里扔手雷,最好是机枪手旁边扔个用火药的,碉堡坦克能帮忙轰炸。而且碉堡后边的入口要把人塞好,能有人把守最好,不然溜个掉后路的进攻

碉堡里的人就都成靶子了。这同时也考验了一个团队内玩家们的合作意识。

雷达站是召唤轰炸机编队的,用来对目标进行大范围持续轰炸。当雷达站上面的雷达不停的旋转就表示可以使用。靠近去按键就会呼叫轰炸机。这时会切换为轰炸机视点,由你自己操作轰炸机编队的飞行路线,不过只能进行左右左右的微调,当飞到想轰炸的目标上空时,按下RT键切换为对地瞄准镜,这时就不能运动了,按RT键轰炸,炸完之后视点恢复原样。飞行中的轰炸机编队没有任何自卫能力,敌方驾驶的战斗机可以迎上去进行击落,击落一架轰炸机的威力就会小上许多,三架全被击落的话这次空袭就泡汤了,轰炸机只能靠在有微躲避战飞机的子弹。



期末烤场!

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回面中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小伙伴可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。也欢迎各位认为满意的小编答案投寄我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你互动。来参与吧，现在小编是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价。在这里把我们好好的烤上一烤。

吉南·能量块

本期问题：你最怀念的2D游戏

本期问题策划：北京 咚咚波



坦克大战

BY:北斗

呃……这个问题我怎么想还有点耳熟？原本想回答俄罗斯方块，不过记忆中依稀前几年才刚玩过俄罗斯方块，所以只好把答案更换成坦克大战了。

其实将“最怀念的2D游戏”改成“最怀念的游戏”也未尝不可，毕竟对于许多老玩家而言，最怀念的肯定是当年FC或是街机上的2D游戏。就我本人而言，其实除了坦克大战之外，备选答案也还有好几个：魂斗罗、双截龙、绿色兵团……街机上就更是一大堆了。毕竟当年谁没在街机厅里整天整天的混过？上面提到的哪一款游戏又是谁没玩过无数遍？

之所以最终将答案定为坦克大战，并不仅仅是因为它是我在包房里玩过的第一款游戏，也并非仅仅是因为它的经典和曾经带给我们的乐趣。其实更多的可能是因为——这是我和我老爸一起玩的时间最多的一款游戏。好玩的游戏数不胜数，经典的神作也有很多，不过既然这是“最怀念的”，那么多半得有些特别的意义了。在那个年代，玩游戏能够不被骂还能跟着老爸一起拿着手摇枪征战沙场的，对我而言，已经非常之幸福了。



至今还在游戏的GBA三国无双

BY:七曜

说到纯2D的无双系列作品，恐怕只有《真·三国无双Advance》了。这款小品级的作品相对之后KOEI在NDS上推出的《真·三国无双 斗士之战》可以说制作的用心多了。为什么？首先《无双》系列作品的主角们必须是历史上的无双武将，不能是自创武将，因为这样会没有代入感。（战国无双KATANA）也是这样的问题的根源。其次，必须保留《无双》系列的招式和系统，没有以上的两点，那么这款《无双》作品就没有了灵魂，也就不能称为“无双”了。……《真·三国无双Advance》虽然简陋，但麻雀虽小五脏俱全，我玩这款游戏就能找到当年玩《真·三国无双3》的感觉。而且GBA的这个还能找到原主生《无双》的影子，这是基于《无双》系列变革前制作的游玩，熟悉的关卡、熟悉的角色，熟悉的武器收集和定点攻击系统，还有仙道、点心的育成系统。这才是“三国无双”！一失足成千古恨，《真·三国无双5》虽然有着华丽的武术演出、绚烂的光影效果和海量的同屏人数，但却没有了“无双之魂”！



2D虽高，也要思进取

BY:风格

都这体感时代了，2D游戏依旧占着当今主流游戏中的相当大的比例。尤其是各大主机力推的网络下载游戏，尤以2D为多。这其中更多是曾经经典的续作，因此2D游戏即便怀旧起来，也是有着其时效性和话题性的。毕竟这一代玩家也可以方便的在主机机种上玩到这些经典了。个人最怀念的2D游戏有这三个，《黄色要塞》、《怒1》以及《侍魂零》。这款游戏任何一个要是可以出续作的话，我都得乐死。当然，最爱的2D经典又岂止这些，倒是真希望厂商能够花心思把这些2D神作好好复刻一下。不要3D化，用现在更加高超的2D描绘水平再现经典，相信会有大量玩家乐意买单。当下更加多样化的2D游戏风格，也有不少新作值得我们关注，如图，由Klei开发的动作力作《Shank》将在360、PS3和PC三个平台推出，风格独特画面出色，镜头很有电影感，各位不妨留意。2D游戏凭借容量小的优点大有人在次世代网络平台（LIVE和PSN）上遍地开花的趋势，对于喜欢传统游戏的玩家无疑是个好势头。

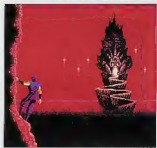


不朽的《忍者龙剑传2》

BY:翅膀

要说2D游戏，能怀念的实在太多了，当年8位机、16位机上的经典游戏都是值得怀念的精品，像《魂斗罗》、《黄色要塞》、《超级忍2》、《梦魂模拟战》等等，都是曾经虎狼噬食的游戏，但自己第一个彻夜打穿的游戏，还是FC的《忍者龙剑传2》真真。

记得当初还是高中一年级，由于特殊情况自己一个人在西面的老房子里生活，因为不喜欢看电视，又得到了许久没有的自由，所以抱着身边一台FC每天都玩到很晚。放学后去游戏店看一盘带《忍者龙剑传2》的合卡，因为对时代的良好印象，所以毫不犹豫的换了回来（那时穷，没钱买卡只能用卡换卡），回到家后吃完立刻立开打，挖宝，这难度真不是盖的，比3代难多了，竟然连大片都没有，但出色的关卡设计和动听的音乐还是吸引我玩了下去，玩到后面越发觉得这是神作，索性一口气将之打穿，再看手表，4点半了，赶紧关灯睡觉，睡到7点连滚带爬的出门上学，因为太过沉迷连作业都忘了写，到学校被老师一顿狠训，不过，想想倒也值了，哈哈，现在想想真是终生难忘。



超级马里奥世界

BY:猴子

SFC上的马里奥正统作品，1990年随该主机首发，是马里奥系列中最成功的作品之一。虽然容量只有4Mb（512KB），但是整个游戏的场景相当宏大（算上隐藏关一共96关），而且关卡设计充分体现了2D马里奥的魅力所在。因为是在16位主机上推出的，所以游戏的画面比FC上的3部作品也要漂亮很多。考虑到这个游戏的容量小到只要半张磁盘就能装下，本人对于任天堂的马里奥制作小短促量感佩服得五体投地。这之后SFC上推出了很多游戏，但是以相同容量可以与之相比的，一个都没有（就算容量比它大的动作游戏，也没有有几个能比得上，32Mb的大金系列大概可以算一个吧）。在这个游戏我在当初买了SFC之后就一直在玩，后来这个游戏又推出了GBA版（超级马里奥A2），增加了语言，容量依旧很小（32Mb）。可以说GBA版是SFC的超级强化版本，除了解析度比不上之外，其他方面都可以说是没得挑了。直到现在，我依旧在Wii的VC上玩着这个永远经典的游戏。



09月下
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看!

DVD影像内容

魅力抢眼秀 最新游戏视频

FIFA足球2010 (Xbox360) / J联盟创造球会6 (PSP) / NBA 2K10 (PS3/Xbox360) / PS3 SLIM最新电视宣传广告/炽焰帝国2 (PS3/Xbox360) / 口袋妖怪 心金 / 魂银 (NDS) / 迷你忍者 (Xbox360) / 七龙珠 猛烈爆发 (Xbox360) / 神秘世界 (Xbox360) / 生化危机 黑暗编年史 (Wii)

火线点评 点评时下流行游戏软件

蝙蝠侠 阿卡姆疯人院，精致改编
光环3 ODST，续写系列不灭神话

达人影像 游戏高手通关视频

《怪物猎人3》部分BOSS打法

经典怀旧 回顾曾经的感动

《KOF96》仅用两投技BOSS战

斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛

日本民间godsgarden《街霸4》比赛
日本中野《铁拳6 BR》决胜赛

恶搞频道 奇思妙想大集合

《猎天使魔女》单手试玩简单模式

游戏天下事 聚焦时下游戏话题

09年东京电玩展开幕前的猜想

内容超长,120分钟! 精彩超乎想象

10Min

《光环3ODST》提前震撼降临 体验轨道空降兵的超写实战斗

ODST 是 Halo 系列的新作，也是 Halo 3 和 Halo 2 之间的故事。主角不再是士官长，ODST 是“轨道空降突击部队”的缩写。该部队的任务类型是敌后突袭，战场支援和跳伞作战。是一支装备精良训练有素的队伍。他们执行的任务危险程度高，所以在轨道部队中也有“敢死队”的称号。我们的主角队长“Roque”就是这个传奇部队的成员。本作是原创故事，但因为它与 Halo 3 的联系，所以兼容性非常好，游戏难度高，可见其诚意十足。本作无删减，任何过激的画面都不会在本作上出现。



20Min

《黑暗编年史》回顾2代经典 《炽焰帝国2》重振系列雄风

《生化危机 黑暗编年史》的推出定位为“HD版”9月24日的发售。它也是与《生化危机2》相同的时期和地点。主人公是2代的主角里昂和克里斯。不过游戏环境设定相同，但是本作的故事将涉及到目前从未公开过的《生化危机2》的“黑暗”一面。本期另外有一个值得关注的软件就是《炽焰帝国2》。本作继承了《炽焰帝国》十年来的传统，与《炽焰帝国 英雄传说》的动作性进行了改良。并进一步进化战略系统。让玩家体验到新时代英雄征伐的丰富剧情，深入不为人知的贝尔西厄斯史。



5Min

怀旧也需达人 摔死BOSS打法

《格斗之王》系列在格斗类游戏中拥有最忠实的拥护者。其中除了《格斗之王37》的人气最高之外，《格斗之王96》算是大家比较熟悉的作品。本次官方也出了游戏的最新试玩视频。不过令人惊奇的是，试玩视频居然只有一双手。不但整个过程不接为方向键，而且攻击时好像也是用30帧的“硬直”来代替。难道本作还有了设计了这么一个为超级菜鸟玩家设计的模式？这不多见，请大家跟本期杂志的编辑联系吧。



5Min

单键新奇试玩 官方自家恶搞

育亨“女版”37之新作《猎天使魔女》是很多爱好动作类玩家最为期待的作品之一。本次官方也出了游戏的最新试玩视频。不过令人惊奇的是，试玩视频居然只有一双手。不但整个过程不接为方向键，而且攻击时好像也是用30帧的“硬直”来代替。难道本作还有了设计了这么一个为超级菜鸟玩家设计的模式？这不多见，请大家跟本期杂志的编辑联系吧。



10Min

09年东京电玩展前猜想 无责任讨论三大厂商动态

今年的东京电玩展将于9月27日举办，正好赶在我们10月6日国庆大典之前。国内的玩家们都希望看到一些关于索尼PS3上市和一些游戏人的消息。也正好为大家的心情锦上添花。不过现在距离开幕还有半个月的时间，官方除了透露部分参展作品名单外，其余的参展消息都没有公布。小游和达人读者往往有这样的疑问：另外两个厂商的一些消息，大家能做一些关于索尼的猜测。至于索尼不参展的传言，当然也不应该由另外两家把索尼的目光吸引过去。到底他们会有什么动作，只能等本期的“游戏天下事”。



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对本刊有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的调查卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望能在杂志中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。

口袋迷独家大礼 神兽主题护腕

迪亚路卡 帕鲁基亚

赠

超大尺寸
佩带舒适

晴纶材质
精致刺绣
华贵金色
更显品质

总第17辑

9月15日
全国上市



赠 新游戏新动画
DVD精彩看过瘾

超值定价
19.8元



邮购请注明“口袋迷17” 邮购免收邮费
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部（收）
邮编：100011 联系电话：010-64472177/2180